REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE



ESPECIAL Nº 100

HOBBY PRESS

PREVIEWS
Indiana Jones
Banjo-Tooie
Aydin Chronicles

GUÍAS DE TRUCOS
Majora´s Mask
Perfect Dark (agente perfecto)
ISS 2000

NUEVAS SECCIONES
▶ Más de 200 Trucos
▶ Guía de Compras N64 y GBC

¡¡Se acercan dos nuevas ediciones!!

POKéMON ORO Y PLATA

CALENDARIO GIGANTE DE POKéMON

Nº 100
8 424094 810024 00100
450 PTAS 2,70 €

¡¡REGALAMOS 500 JUEGOS DE N64 Y GBC!!



SUMARIO

REPORTAJES Y PREVIEWS

Las nuevas ediciones de Pokémon son las estrellas de este número (con permiso de nuestro "cumplecién"). Aquí descubrirás las últimas noticias sobre Oro y Plata, además de las mejores pantallas y los textos más increíbles sobre Banjo-Tooie e Indiana Jones, ambos para Nintendo 64.

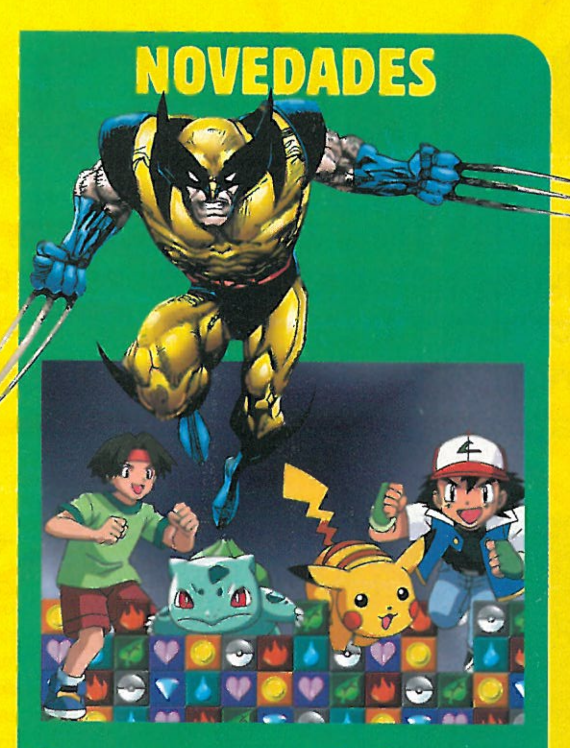
GUÍAS

Perfect Dark vuelve a nuestras páginas de trucos para resolver una deuda que teníamos pendiente: el nivel agente perfecto y los mejores trucos. Majora's Mask desvela nuevas fases y el mejor fútbol enseña sus secretos.

MEGA CONCURSO

Regalamos 500 juegos de Nintendo 64 y Game Boy Color.

NOVEDADES



De nuevo hay mayoría de novedades de Game Boy sobre las de 64 bits, y no veáis qué juegazos. Tenis, buenos coches y títulos peliculeros se adueñan de la portátil. Nintendo 64 mira de reojo y pone por delante el último estreno de Pokémon. Una jugada con inteligencia.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, Pedro Ample, José Mª Cobas, Bruno Nievas



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

CONCURSO

Gana una Game Boy Color y dos juegos flipantes.

100, 100, 100 ¡A

Bonita cifra, ¿eh? Tres, digo, cien. Cien números de Nintendo Acción y mil seiscientas treinta anécdotas que contar. Porque no sabéis la de tonterías que pasan en una redacción durante cien números. Pues mira, precisamente ahora os lo vamos a resum... ¡Deja las serpentinas, Jimmy!

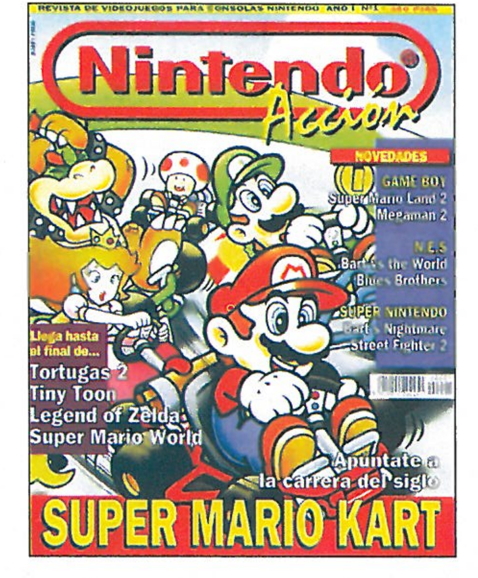
¡Qué momentos!

Como decía no sé quién, **"pasa la vida"**. Las nuestras también, aunque algunos Migueles y Juanloses no quieran asumirlo por aquello de la menguante atracción hacia las hembras y las crecientes dolencias físicas, respectivamente. Todos hemos pasado muchas y buenas durante los últimos tres años. Pero a su memoria, la de los "dinosaurios de NA", acuden recuerdos imposibles para nosotros: del principio de los tiempos. Entre los recalcables está el sonado **primer número de NA,** la salida de unos y la llegada en el 94 de su por mucho tiempo redactor, el recordado Javier Abad (tan recordado que parece que aún esté entrARGH! Ejem... ¡Hola, Javi!), las ansias de ver acabado el malogrado CD para SuperNES, el chip FX (93), los disparos del Super Scope, las modas de Dragon Ball y los dinos, probar la Virtual Boy (la consola que nunca llegó a Europa), la lenta muerte de la NES (pero aún nos queda una, ¡y funciona), el alucine total con el lanzamiento de N64 y su Mario en 3D, la consecuente desaparición de la Super (¡pues de esas tenemos tres!), las alegres fotos de Game Boy Camera (pegadas por toda la redacción)... ¡Pero si de eso ya nos acordamos Jimmy, Mari y yo mismo! Sí, sí, cuando entramos los tres de la mano en Hobby Press, estábamos todos atacados por ver la **GB Color,** probamos el alucinante primer **Zelda de N64,** el Expansion Pak nos hizo quitarnos las gafas con DK64... Luego llegó **Pokémon,** el realismo total de Joanna Dark, **Jimmy** decidió hablar por los codos (aunque no se le entiende nada, pero él sabrá), dejamos el antiguo edificio de Hobby y... bueno. Y aquí andamos, tratando, después de cien números, que sigáis viviendo el mundo Nintendo con nosotros durante mil números más. Jimmy: Yo quiero vacaciones antes del novecientos.



◀ ¡Comienza el mundo!

Aquí al lado estamos los que éramos, aunque ahora somos los que estamos. ¡Sigh! A ver... no estábamos todos, pero todavía andamos muchos de los que... ¡SNIF! Nada, no hay manera. Bueno, **era Diciembre del 92,** y el **primer número de Nintendo Acción veía la luz** con la misma ilusión que un zapato con... ¡niñosnueVOSGUAAAAaangué! Jimmy: Pobrecino. Toma, suénate con mi calcetín.

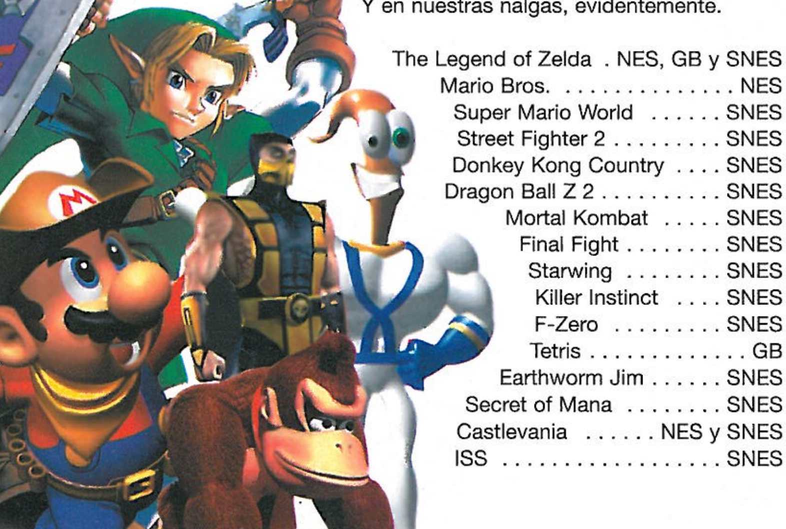


¡Deprisa, el Mario Kart mismo! ▶

La Super era la consola que estaba pegando. **Super Mario World y Street Fighter II,** un cartuchazo de 16 Megas (ji, ji), eran sus estandartes. Pero la actualidad manda, y fue Mario con sus divertidas carreras quien se ganó el honor de ser **"Primera Portada"** (tacháaan). Todavía la tenemos por aquí, enmarcada en... ¿dónde está la portada? ¿y Jimmy? Mari: Acabo de verle salir corriendo, desabrochándose el pantalón y con un papelote en la boca. NA: ¡Dios mío! ¡Corramos al servicio!

▼ ¿Qué tiempos? No, no... ¡Qué juegazos!

Sí, éramos más jóvenes y tal, pero lo que nos gusta recordar son los juegos, no los tiempos. Porque el número de cartuchos que nos han tenido sentados delante de la tele a lo largo de estos ocho años no han sido pocos. Es difícil escoger, pero de entre los miles de títulos que analizamos hasta la aparición de N64 y GBC, **éstos son los que más huella dejaron en nuestro corazón.** Jimmy: Y en nuestras nalgas, evidentemente.



The Legend of Zelda	NES, GB y SNES
Mario Bros.	NES
Super Mario World	SNES
Street Fighter 2	SNES
Donkey Kong Country	SNES
Dragon Ball Z 2	SNES
Mortal Kombat	SNES
Final Fight	SNES
Starwing	SNES
Killer Instinct	SNES
F-Zero	SNES
Tetris	GB
Earthworm Jim	SNES
Secret of Mana	SNES
Castlevania	NES y SNES
ISS	SNES

MOMENTOS DE INSPIRACIÓN

Y expiración al recibir la crítica de algún que otro lector hacia aquella inteligente aunque incomprendida columna, **Nintendo con orejas.** Un lector decía que parecía escrita por alguien ebrio o tarado mental. A partir de entonces, efectivamente, el autor se dio a la bebida como un loco, dejando sin existencias la máquina de "refrescos sin" que tenemos en la redacción. Jimmy: ¿Javiel? ¿otra vez te has acabado los sopicaldos en venganza?

A CELEBRARLO!

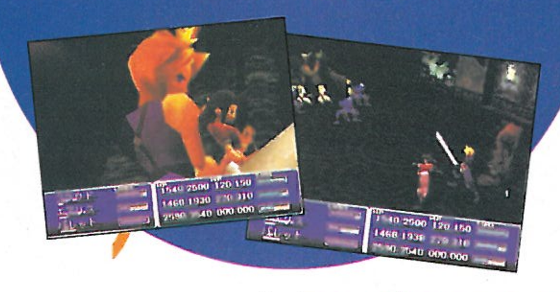


◀ ¿Así iba a ser Ult… N64?

Sin ver la máquina en sí, pudimos acceder a las **primeras imágenes** de lo que sería capaz de generar la potente consola de Nintendo. **Cruis'n'USA** era el primer juego para Ult… para N64, y nos pareció lo mejor que nunca habíamos visto. Jimmy: Eso porque no me habíais visto a mí.

LE LLAMAN EL DESAPARECIDO

Multitud de proyectos que inicialmente eran para Super Nintendo, fueron llevados en volandas a Nintendo 64 al conocer la potencia de la máquina. Además de **FX Fighter**, el primer juego de lucha en 3D, y otros títulos de pantallas estáticas alucinantes (Goldeneye salió mejor parado, menos mal), también se escapó un tal **FFVII**, de Square. Éstas son dos pantallas de N64 que publicamos en NA. Contádselo a los nietos con orgullo.





NON PLUS ULTRA 64 ▶

¡Que no! Aunque ya era como llamar a la mesa mesa y al Jimmy Jimmy, finalmente **Nintendo decidió mantener bien visible su nombre,** para no dar lugar a confusiones, ni a nombres enormes (Nintendo Ultra 64 Plus Mejora's Más), o abreviaturas ininteligibles (QTC 64, por poner algo). Lo dejamos bien claro y grande en nuestra portada del Número 38. A partir de entonces, al que dice Ultra una sola vez, lo castigamos de cara a Jimmy. Jimmy: Pues tú ya llevas tres. ¿Prefieres con gafas o con gorra?

◀ ¡Llegaron a las manos!

El **23 de Junio de 1996** se puso a la venta en Japón y, un mes después, ¡por fin teníamos la primera N64 con nosotros! Las ansias por probarla, siquiera tocarla, transformaron los gritos iniciales de alegría en jaleo de verduleras. Aún así, todos nos abrazamos al ver lo que, ya en sus comienzos, era capaz de mostrar en pantalla con **Super Mario 64 y Pilot Wings.**

el 23 de junio sucedió el LANZAMIENTO del SIGLO: salió a la venta N64 en Japón. Y nosotros...

YA LA TENEMOS AQUÍ

El color de Noviembre ▶

Del 98, para ser exactos. **La primera GBC** pasó de mano en mano hasta llegar a Jimmy que, aunque no se le cayó -que era lo que todos temíamos-, le gastó las pilas antes de soltarla. El juego que probamos fue Wario Land 2. Y alucinamos con el salto tecnológico en cuanto a rapidez de la CPU y resolución en pantalla.



REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Nintendo Acción
INVASIÓN POKÉMON
¡¡El fenómeno del año ya está aquí!!
Regalamos 40 Carmageddon y 40 Tonic Trouble

▲ La invasión Pokémon

Que en un principio pronunciábamos como nos daba la gana (pokemón, pókemon, pokelo, Juan Luis), hasta que las directrices de Nintendo pusieron los acentos sobre las "es". **Esta es la primera portada con Pokémon como "prota" (nº85),** pero los que nos seguís desde entonces, sabéis que no ha sido la última, ¿verdad? Es el juego de mayor éxito, no vamos a hacernos los orejas, ¿no? Jimmy: ¿Qué? Estaba con el Pokeluis Pinball y...

VIAJES ESTELARES



Con Miyamoto — *En Finlandia, de rallye* — *Y en el zoo, con SNAP*

De vez en cuando, **los que hacemos la revista salimos a que nos dé el sol.** Pero ocurre que, llevados por el frenesí, llegamos a sitios un pelín raros. **Finlandia, Montreal, Londres, Seattle,** varios E3 (recordado el del 95, donde "conseguimos" la caja de Super Mario), el zoo de Madrid… Estas fotos os darán una idea de nuestros paseos.



100 NÚMEROS Y… MUCHO FUTURO

Llega el número 100 y uno se emociona y le da por dar las gracias todo el mundo, como si le hubieran dado un Óscar. Empezaré por agradecer vuestra fidelidad a la revista, que hayáis estado ahí todo este tiempo (muchos, desde diciembre del 92) y que vuestra presencia nos haya permitido crecer hasta alcanzar los 60.000 ejemplares vendidos. El **número 100 coincide con el mejor momento en ventas de la revista**, y eso nos hace enormemente felices… y fuertes.

También quería dar las gracias al equipo de gente que ha conseguido llevarnos hasta aquí. Un saludo para todos.

Ahora la vida continúa. Estamos dispuestos a dar aún más guerra, espoleados por lo que tenemos por delante, la evolución de Nintendo nada menos: Advance y GAMECUBE. Para que se note que a nosotros también nos gusta evolucionar, este mes habréis observado **un cambio de look en la revista.** Una importante renovación estética que responde a la idea de los nuevos tiempos que se avecinan. Hay color, más información, nuevas secciones, pero en el fondo el mismo espíritu que nos ha guiado hasta ahora: contaros todo lo que sucede en el interesante y divertido mundo Nintendo. *Juan Carlos García*

¡¡NUEVO RPG!!

AYDIN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

HABRÁ ROL EN MAYO PARA NINTENDO 64



H20 trata de llevarnos al RPG más fantástico, en la línea de los grandes héroes para los grandes momentos.



Alaron será el protagonista de la acción, pero durante el juego podremos controlar a cuatro personajes a la vez.



Sobre unos espectaculares gráficos 3D, Aydin nos sumergirá en un argumento no lineal y plagado de sorpresas.

Combinará el desarrollo en tiempo real con los combates por turnos.



Habrá docenas de ítems para comprar, vender, cambiar, batallar...



El género del RPG volverá a ponerse de moda con este lanzamiento de THQ.

Alaron es un joven lleno de interrogantes, que acaba de comenzar un viaje para buscarse a sí mismo. Su historia nos trasladará a ciudades pobladas por razas fantásticas, a bulliciosos puertos, a bosques, desiertos y montañas. Es el viaje de un crío de 17 años, que parece ser el centro de un torbellino de fuerzas turbulentas que están a punto de desatarse. Y aprovechando la coyuntura, lo que va a desatar H20 en un par de meses es un **RPG "de la vieja escuela"** que se llama... sí, llevamos mucho tiempo hablando de él, así que recordaréis su nombre.

Aydin Chronicles combinará los estilos de lucha que han presidido los RPG en N64. Comienza con un desarrollo en tiempo real que cambia a combate por turnos cuando se desencadena una batalla. La acción sucede en escenarios 3D, y ya que hablamos de gráficos, los personajes serán bastante grandes y estarán bien animados. Para algo lo del Expansion Pak. El argumento nos permitirá movernos a nuestras anchas, cumpliendo objetivos en el orden que más nos convenga. Habrá docenas de ítems a nuestro alcance. Armas y hechizos que podremos comprar, vender o intercambiar. Su uso marcará el avance en el juego, de la misma forma que los efectos meteorológicos y el momento del día en que estemos. Será en **mayo, vía THQ y Proein.**

¡¡NUEVO!!

NINTENDO LANZA «ALICE IN WONDERLAND»

Llegará en Marzo para Game Boy Color

Nada es lo que parece en el País de las Maravillas de Alicia. Lo sabéis por el famoso cuento y pronto lo podréis experimentar en el **juego de Disney que Nintendo nos traerá en breve.**

El reto consiste en **ayudar a Alicia a llegar al Bosque de las Maravillas,** donde tendremos que conseguir 4 monedas de oro para finalmente enfrentarnos a la Reina de Corazones (la que decía lo de "que le corten la cabeza... de una forma tan cantarina"). Será un camino de **laberintos, plataformas y puzzles** en el que seguro que los más peques encontrarán diversión a raudales. Además está lo de los minijuegos, uno en plan escondite y otro que funcionará en conexión con la GBPrinter, que redondearán el cartucho. Ya sabéis, **marzo es la fecha.** Nintendo confirma.







SIENTE EL "CALORCITO" DEL VOLEY-PLAYA

Infogrames lanzará "Beach'n Ball" para Game Boy en Abril

Chicos y chicas luciendo cuerpos "Danone" en playas de un sol deslumbrante (por eso llevan gafas de sol, aquí nuestros amigos), músculos, arena... son los protagonistas de un deporte cada vez más de moda: el voley-playa. Pues bien, ya lo tenemos en Game Boy Color, gracias a Infogrames. Es Beach'n Ball, un desarrollo de **Spark Creative** que tendremos en **abril.** La primera impresión es flipante, sobre todo con el frío que hace últimamente. **Gráficos "full color", movimientos suaves y precisos** y mucha emoción. Se juega dos contra dos, en este caso son selecciones de diferentes países que participan en un campeonato (o partido simple) en alucinantes playas: Los Angeles, Miami...

Si te apetece echar un partido y vibrar con este trepidante deporte, estate muy atento a estas páginas.



Lo creáis o no, os trasladaréis a la arena de las mejores playas para competir en bañador y gafas de sol.

Los movimientos son híper reales. Consigue transmitir la emoción y espectáculo de este deporte.

¡ALUCINANTE!

SQUARE TRABAJARÁ PARA GAME BOY ADVANCE

Proyectan Final Fantasy IV, V y VI para Game Boy Advance

"Pondremos toda la carne en el asador para tener nuestros juegos en Nintendo", afirmó el vicepresidente de Square, Hironobu Sakaguchi, durante la convención celebrada por la compañía japonesa a finales de enero. De modo que Square y Nintendo vuelven a ser amigos (aunque oficialmente no se hayan "dado la mano" aún), y el anuncio de los **tres nuevos Final Fantasy para "una consola portátil"** (sí, tranquilos, es GBA) deja las cosas absolutamente claras. La intención de Square es lanzar remakes de las entregas IV, V y VI para Game Boy Advance, así como un título FF original (aunque de éste no se citó la consola elegida). Todavía estamos un poco "flipados" con la noticia, así que prometemos tener más cosas... si es que Nintendo acepta la mano tendida de Square...

PLANES DE LANZAMIENTO

GAME BOY COLOR

- **Pocket Soccer** (Nintendo-marzo)
- **La Sirenita II: Pinball Frenzy** (Nintendo-marzo)
- **Alicia en el País de las Maravillas** (Nintendo-marzo)
- **Mickey's Speedway USA** (Nintendo-marzo)
- **102 Dálmatas** (Activision-marzo)
- **Looney Tunes Racing** (Infogrames-Marzo)
- **Snoopy Tennis** (Infogrames-marzo)
- **Indiana Jones & the Infernal Machine** (THQ-marzo)
- **Carmageddon TDR 2000** (SCI-marzo)



- **Aliens: Thanatos Encounter** (THQ-marzo)
- **Player Manager 2001** (THQ-marzo)
- **UFC** (Ubi Soft-febrero)
- **Doug's Big Game** (Ubi Soft-marzo)
- **Sesame Streets Sport** (Ubi Soft-marzo)
- **Hello Kitty's Cube Frenzy** (Ubi Soft-marzo)
- **Robin Hood** (EA-marzo)
- **Ant Racing** (EA-marzo)
- **Land before Time** (Swing!-marzo)
- **Rox** (Titus-marzo)
- **Xena** (Titus-marzo)
- **WDL Thunder Tanks** (3DO-marzo)
- **Beach'n Ball** (Infogrames-abril)
- **Hercules** (Titus-abril)
- **Rugrats in Paris** (THQ-abril)
- **Warriors of M&M** (3DO-abril)
- **Scooby Doo!** (THQ-abril)
- **The Simpsons** (THQ-abril)
- **Pokémon Plata y Oro** (Nintendo-abril)

NINTENDO 64

- **Indiana Jones** (THQ-marzo)
- **Banjo-Tooie** (Nintendo-abril)
- **ExciteBike** (Nintendo-junio)
- **Kirby 64** (Nintendo-julio)
- **Rugrats in Paris** (THQ-abril)
- **Scooby Doo!** (THQ-abril)
- **Aydin Chronicles** (THQ-mayo)

Nota: Hemos hecho esta lista basándonos en los planes de lanzamiento de las diferentes compañías. Como trabajamos con bastante antelación, queríamos deciros que las fechas pueden variar.

EL 21 DE MARZO DESEMBARCARÁ GAME BOY ADVANCE EN JAPÓN

SEGÚN PRENSA Y ANALISTAS, SERÁ EL LANZAMIENTO MÁS GRANDE Y ESPECTACULAR DE LA HISTORIA



Estos son los tres colores de GBA que se lanzarán en Japón el 21 de marzo. Si no hay ninguna novedad al respecto, serán también los que aterricen en Europa, aunque hemos oído algo de un sólo color disponible...

DATOS TÉCNICOS GBA

CPU: 32 bit ARM
Pantalla: 2.9 pulgadas TFT
- 65.535 colores posibles
- 511 simultáneos en Modo Caracteres
- 32.768 simultáneos en Modo Bitmap

Tamaño: 144 X 82 X 25 mm
Peso: 140 gramos
Energía: 2 pilas AA
- Duración de las pilas: 20 horas

Software: cartucho, compatible con Game Boy y Game Boy Color

La nueva y revolucionaria Game Boy está casi aquí. El día 21 de marzo, un millón de afortunados nipones estarán disfrutando de su propia Game Boy Advance.
Seguro que además compran uno/varios de los **25 juegos que van a estar disponibles ese mismo día.** Y para rizar el rizo, a lo mejor también se hacen con uno de los accesorios que también saldrán a la venta a la vez: un **nuevo cable link** (1.400 yens-1.900 ptas), **recargador de baterías** (3.500 yens-4.700 ptas) y un **adaptador de corriente** (1.500 yens-2.000 ptas).

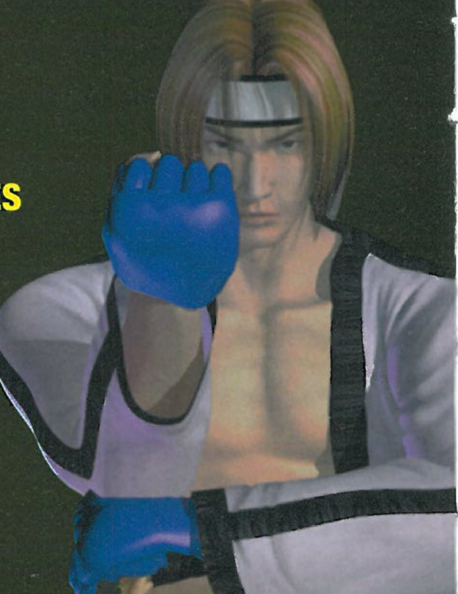
El precio fijado para la consola es 9.800 yens (unas 13.000 ptas), una cantidad muy razonable teniendo en cuenta el salto tecnológico que significa respecto a Game Boy Color.

Es así de fácil: tendremos **grandes juegos en una máquina que cabe en el bolsillo.** Todo lo que se podía hacer en una SNES (y ya era simplemente alucinante), se podrá realizar fácilmente en Game Boy Advance. Pero, ¿qué es lo que más te impresionará de la máquina? Por el lado técnico, **la resolución de vídeo y las posibilidades de rotación y escalado de escenarios y sprites;** por la parte jugable, sin duda la posibilidad de **conectar a cuatro jugadores con el mismo cartucho.** Ese cable link sí que va a ser la repera.

El lanzamiento se redondeará con el aluvión de juegos más importante en la historia de uno de estos "primeros días" que tanto impresionan a los japoneses. Títulos como **Mario Advance, Mario Kart, Megaman o Castlevania** estarán al alcance de todos, con compañías fuertes y representativas detrás. Y en los siguientes días lloverán más y más juegos. ¿Cuántos llegarán a Europa? Eso lo veremos en julio. De momento, disfrutaremos con lo que les llegue a los nipones. Qué suerte tenéis...

NAMCO CONFIRMA TRES TÍTULOS PARA GBA

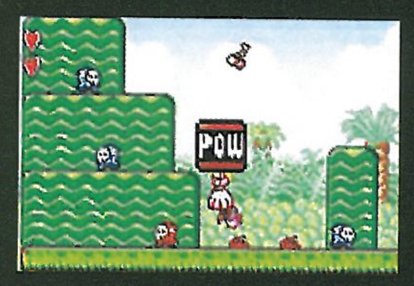
Si no te apuntas, no sales en la foto. Namco quiere salir y ha confirmado tres juegazos para Advance. Pac Man Advance, Namco Museum Advance y Tekken Advance. Sí, ¡¡Tekken!! Los tres estarán disponibles en Japón, aunque aún no hay nota oficial sobre si verán la luz en USA y Europa. ¿Qué nos apostamos a que sí?

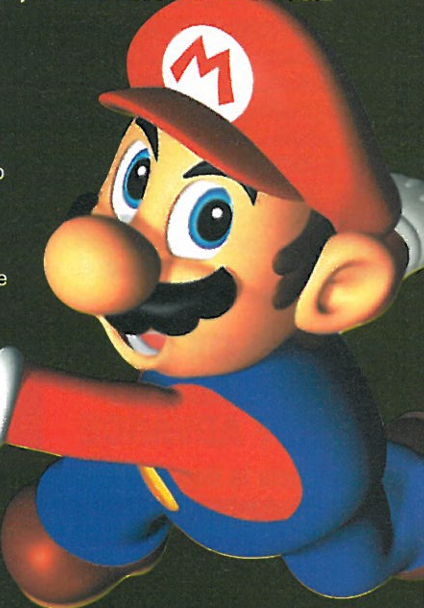




HABRÁ MARIO ADVANCE

El más esperado, también verá la luz





Provisionalmente se titula Mario Advance y parece fuertemente inspirado en Super Mario Bros 2 que salió en NES en 1988. Después tuvo un lavado de cara en Super Mario All Stars de SNES que apareció en 1992.

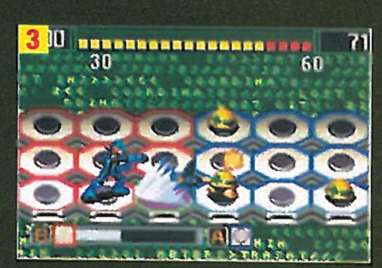
El juego explotará la figura de Mario y sus habilidades de siempre: saltar, recoger ítems, ataques especiales.

Estarán sus mejores amigos, como Luigi, la princesa, el mismo Toad, que podrán protagonizar la aventura.

LOS LANZAMIENTOS DEL PRIMER DÍA















*1 y 2: **MARIO KART ADVANCE** emula el modo 7 de SNES y presenta gráficos muy similares.*
3: MEGAMAN EXTREME será la primera aportación de Capcom.
4: NAPOLEÓN enseñará cómo se hacen los juegos de estrategia en Game Boy Advance.
5 y 6: F-ZERO será tan rápido y espectacular como el juego que asombró en Super Nintendo.
7: SILENT HILL, una novela gráfica con la maestría de Konami.

NINTENDO
- Mario Advance
- Mario Kart Advance
- F-Zero
- Napoléon
- Kuru Kuru Kururin

CAPCOM
- Megaman Extreme

HUDSON
- Adventure of Pinobee: Quest of Hearts
- Momotarou Festival
- Bomberman Story

KEMCO
- Tweety and Jewels of Magic
- Top Gear All Japan GT Championship

KONAMI
- Castlevania: Circle of the Moon
- Silent Hill Play Novel
- JGTO Official Golf Master
- J. League Pocket
- Konami Wai Wai Racing
- Mail de Cute
- Monster Guardian
- Powerful Pro Kun Baseball 3
- Yugioh Dungeondice Monster

OTROS
- Digi Communication (Media Works)
- Pocket GT-A (MTO)
- Fire Pro Wrestling A (Spike)
- I'm an Airport Controller (TAM)
- Doraemon (EPOCH)
- Mr. Driller 2 (Namco)
- Winning Post (Koei)
- Baku Dodgeball Fighters (Atlus)

ACCIONES

- ***ACCLAIM VA A ANUNCIAR QUE A TUROK LE MOLA LO DEL CUBO.*** O sea que habrá versión del guerrero antidino en GameCube (de ahora en adelante NGC). A nosotros también nos encanta la idea, así que nos chupamos los dedos.
- ***OTRO QUE TAMBIÉN SE APUNTA A NGC ES CAPCOM.*** Y nada menos que con Resident Evil 4. El nuevo RE está siendo creado en los estudios de desarrollo de la compañía, bajo la supervisión de Shinji Mikame. Pero si os acordáis, hay otro RE en discordia: Resident Evil 0. ¿Qué ha pasado con él? Pues parece que sigue adelante, y que podría estar listo para finales de este año (RE4 se anuncia para el 2002).
- ***ELECTRONIC ARTS TAMBIÉN SE "ENCUBIZA".*** Una versión de SSX Special Edition, su genial juego de snowboarding, está en camino para la máquina de Nintendo. Se oyen cantos de sirena con NBA 2001 y FIFA 2001.
- ***LOS CREADORES DE MARIO TENNIS, CAMELOT SOFTWARE, ANDAN DETRÁS DE UN RPG PARA GAMECUBE.*** En una entrevista con la revista Japan 64 DREAM, los hermanos Takahasi aceptan el reto de la nueva máquina, y afirman que se pondrán manos a la obra cuando completen su GOLDEN SUN para Game Boy Advance. Por cierto, dado que son expertos en "linkar" juegos, como veremos en el tenis de Mario, quizá les dé por conectar los GOLDEN en GBA y NGC.
- ***FORMULA***, una división de Lost Boys Games, ***AFRONTA SU ESTRENO EN GAME BOY ADVANCE*** con dos interesantes novedades: Kaisertal, un shooter con guerra interplanetaria y mucha acción; y Fire Eaters: Zero Bandits, un beat'em up fuertemente inspirado en el Anime.
- ***CONSPIRACY ENTERTAINMENT TENDRÁ LISTOS 4 JUEGOS PARA EL LANZAMIENTO DE GBA EN USA.*** Uno de ellos lo desarrolla Treasure, la compañía japonesa que está detrás de juegos como Contra o Castlevania. Su proyecto es una licencia de Tiny Toon. El resto de proyectos de Conspiracy son un puzzle también de los Tiny Toons, un plataformas de los Flintstones y un título basado en la película Land Before Time (que esperamos también para GBC).
- ***LEFT FIELD TENDRÁ PREPARADOS DOS DESARROLLOS PARA NGC EN EL E3 DE LOS ANGELES.*** El primero, y único del que de momento tenemos noticia, será una "semisecuela" de su exitoso NBA Courtside. Nintendo está negociando con Kobe Bryant, la estrella de los Lakers, su participación.
- ***KYOJIN NO DOSHIN ES UNA INTERESANTE MEZCLA ENTRE EL CONCEPTO POPULOUS Y EL BLACK & WHITE DE PETER MOLYNEUX.*** En él controlamos a un gigante que tiene la habilidad de manipular el escenario donde se mueve, una isla llamada Bardo. Podremos crear montañas con las manos o destruir bosques enteros. En fin, la cosa era que el juego iba a salir para el 64DD, y ahora se nos ha anunciado que verá la luz definitivamente en Gamecube. Seguro que quedará más chachi.

TU CORTA, QUE YO REPARTO

Llega UNO, el juego de cartas de mayor éxito



De la mano de **Mattel,** ya está en las tiendas UNO, un juego de cartas en el que podremos competir con hasta cuatro jugadores manejados por la máquina o bien vía cable link. El **objetivo es desprendernos de nuestras cartas** haciéndolas coincidir en número o color con la última colocada en la mesa. También dispondremos de cartas con distintos efectos (roban 2, sentido inverso...) que podremos usar para fastidiar a nuestros adversarios. Un nuevo reto a nuestra habilidad mental que desde ya mismo podéis adquirir.

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos de la revista Famitsu

1.	Donkey Kong 2001	GB	Nintendo
2.	Yugio Duel Monsters 4	GB	Konami
3.	Pokémon Crystal	GB	Nintendo
4.	Mickey's Racing	N64	Nintendo
5.	Dragon Quest III	GB	Enix
6.	Pokémon Stadium 2	N64	Nintendo
7.	Mario Party 3	N64	Nintendo
8.	Mario Tennis	GB	Nintendo
9.	Momotaru Densetsu 1-2	GB	Hudson
10.	Banjo-Tooie	N64	Nintendo

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1	Rugrats: Scavenger Hunt	THQ
2	WWF: No Mercy	THQ
3	Ridge Racer 64	Nintendo
4	Pokémon Stadium	Nintendo
5	Majora's Mask	Nintendo
6	NFL Blitz 2000	Midway
7	Madden NFL 2000	EA
8	Army Men: Sarge's Heroes 2	3DO
9	The World is not enough	EA
10	Banjo-Tooie	Nintendo

EL FUTURO DE SEGA ESTÁ LIGADO A GAME BOY ADVANCE

Ya se anuncia la llegada de Sonic the Hedgehog Advance

Sega reestructurará la compañía para **dedicarse exclusivamente a la producción de videojuegos.** Una de las primeras consolas que se va a aprovechar de este cambio de rumbo es Nintendo. Ya habíamos leído en medios japoneses que Sega estaba en negociaciones con la Gran N para trabajar en Game Boy Advance. Y de hecho, unas recientes declaraciones del presidente **Yamauchi** dejaban clara la intención de Nintendo de aceptar la propuesta. El resultado es **Sonic the Hedgehog Advance.** Está confirmado. Y también que no será el único: vendrá acompañado de **ChuChu Rocket! y Puyo-Puyo.** Con la experiencia y el conocimiento de Sega en esta industria, estamos seguros de que sus productos no nos van a decepcionar.

¡GALÁCTICO!

STAR WARS NABOO, MUCHA ACCIÓN EN N64

Aterrizaje previsto en abril

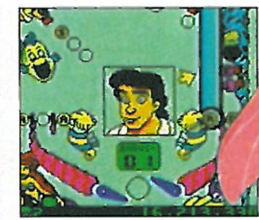


Por fin tenemos confirmación oficial de la inminente llegada del nuevo Star Wars, sin duda uno de los títulos más esperados por los fans N64. Será **Proein** la que se encargue de poner a la venta el juego de Lucas Arts (al igual que con Indiana Jones), probablemente en abril. Como sabréis, Battle for Naboo está basado en el **engine de Shadows of Empire** y nos sumerge en una electrizante epopeya galáctica en la que podremos manejar **varios tipos de vehículos, y afrontar misiones en distintos terrenos-escenarios.** Habrá combates contra objetivos terráqueos y lucha cuerpo a cuerpo contra otras naves. Estamos ansiosos ante la vuelta de un género que últimamente nos tiene un poco huérfanos. Lo dicho, para abril, si todo sale bien.

UN PINBALL PARA LA SIRENITA

Dos mesas, 16 minijuegos, acción total... ¡debajo del mar!

Se llama The Little Mermaid II: Pinball Frenzy, pero podéis llamarle la **Sirenita Pinball,** porque para eso viene con los **textos en castellano.** Ofrece **dos mesas** para elegir: la de **Ariel y la de Melody,** donde podremos flipar consiguiendo puntos a mogollón (aprovechando los típicos bumpers, cuestas, secretos, lanzaderas). Si eres lo suficientemente bueno, podrás adentrarte en cualquiera de los **16 minijuegos** que desafiarán tu habilidad. En el apartado de opciones, podremos elegir la velocidad de la bola e incluso participar cuatro jugadores alternativamente. El lanzamiento está previsto para marzo, vía Nintendo España, así que andaos con ojo, para no perdéroslo.






TINTÍN EN EL TÍBET

En Marzo para GBC

Tras la versión coloreada de Prisoners of the Sun, Infogrames vuelve a la carga con un "nuevo" Tintín que nos trasladará nada menos que al Tíbet. ¿También recordáis el juego, verdad? Porque hubo una versión portátil muy, muy buena que arrasó las listas de ventas. El cartucho que llega ahora es una versión a todo color, mucho más bonito, claro, pero sobre la misma mecánica de la entrega anterior (que **salió en mayo de 1996,** por cierto). El juego es una **atractiva mezcla de plataformas y aventura, con 14 niveles** supervariados que para la ocasión han **suavizado un pelín la dificultad.** Sí, por experiencia lo agradecemos: el primero era muy difícil.

Casi 5 años después, Tintin vuelve al Tibet con una paleta de 56 colores.



¡¡NUEVO!!

¡DISNEY AL ATAQUE!

CRUELA DE VIL MUERDE, SEGUNDA PARTE

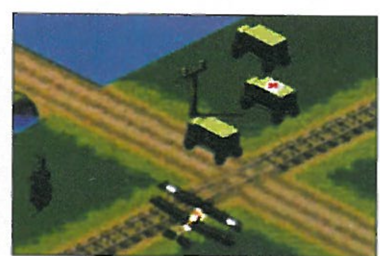
La versión GBC de "102 Dálmatas", a punto

Los 102 dálmatas están atrapados en la fábrica de Cruela de Vil, y ahora te toca a ti resolver el entuerto. **¿Has visto la peli de la Disney?** Pues prepárate, porque en el juego te espera más o menos lo mismo: **correr, saltar, solucionar puzzles, enfrentarte a jefes enormes.** En total son **17 niveles,** con **plataformas y acción** para las fases normales e **ingenio y** mucha **inteligencia** para las de los jefes. Si ganas a Cruela, te recompensan con unos passwords para acceder a dos divertidos minijuegos. ¿Impacientes? Bueno, **Proein** nos ha comunicado que lo lanzarán en breve, así que tranquilidad en las gradas.

VIEJOS CLÁSICOS PARA GBA

Crawfish desarrolla Wings junto con Cinemaware

Cinemaware es la compañía responsable del código original de Wings, un **shooter/arcade aéreo** que ya tiene esta pinta (ojo a la pantalla) en Game Boy Advance. Es el resultado de sumar sus esfuerzos y los de Crawfish, un juego en el que



nos alistaremos en las fuerzas aéreas como novatos e iremos labrándonos todo un historial de medallas: "sólo" hay que cumplir las **230 misiones,** diseñadas en plan **combate aéreo 3D y aventura,** para convertirse en todo un general. Será como los títulos que creaba Cinemaware, muy innovadores, y será como los juegos de Crawfish, muy bien hecho. ¿Fechas? Qué tal para el lanzamiento de la máquina. Ojalá...

EL DATO

Nintendo Japón ya tiene 2.700.000 órdenes de preventa de Game Boy Advance, y 1.400.000 de juegos para la consola. El presidente Yamauchi ha declarado que habrá 1.000.000 de máquinas disponibles para el lanzamiento americano en julio de este año, y que se van a vender entre 24 y 25 millones de GBA en el mundo durante el 2001.

NOMBRAMIENTO

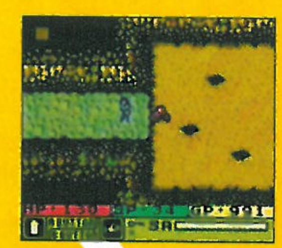


Feike Dijkstra, holandés, de 37 años, es el nuevo Vicepresidente para Europa del Sur de Infogrames, lo que significa coordinar las operaciones de distribución que se realicen en Francia, Italia, España, Grecia, Portugal, Israel y Benelux. Dijkstra continuará asumiendo la dirección general de Infogrames Francia. Que sea enhorabuena.

¡¡MÁS GBC!!

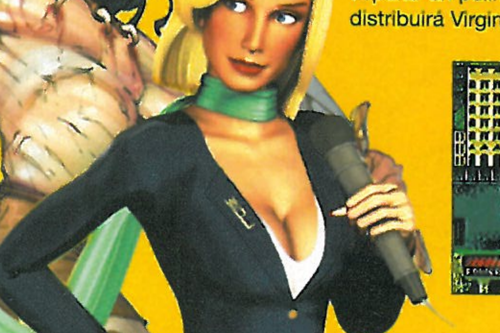
3DO AMPLÍA HORIZONTES EN GBC

Lanzarán WDL Thundertanks y Warrior of Might & Magic



Pronto aterrizarán en las tiendas dos nuevas producciones de 3DO para GBC. En **WDL Thundertanks** recorreremos distintas ciudades y decorados con nuestro tanque desde una perspectiva aérea, mientras arrasamos con todo lo que se nos ponga por delante. Habrá disparos, acción y enemigos por doquier. Estará disponible a partir del **23 de marzo,** a través de Virgin.

Warriors of Might & Magic es un **action-RPG** estilo Zelda. La primera impresión ha sido muy positiva: enorme calidad gráfica, historia profunda y una gran cantidad de situaciones y escenarios. Su fecha de lanzamiento es **6 de abril,** así que aún habrá que esperar un pelín. También lo distribuirá Virgin.





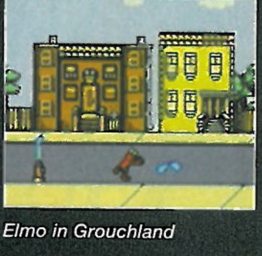
¡PARA LOS PEQUES!

UBI ANUNCIA NOVEDADES PARA GBC

La compañía francesa se traslada de Barcelona a Madrid

Ubi Soft presenta sus próximos títulos para Game Boy Color. Hablamos de cuatro productos que la compañía francesa se va a encargar de distribuir. El primero de ellos -ya en las tiendas- es **Men in Black 2,** de Crave Ent. Consta de 8 niveles con cinco jefes finales, y lo encontraréis por **5.995** pesetas.

Elmo in Grouchland es de **NewKid Co** y también debería estar ya en las tiendas. Elmo está orientado a un **público infantil,** que probará su primer plataformas. El control es fácil de aprender y nos acompaña la banda sonora de **Barrio Sésamo.**



Elmo in Grouchland

Hello Kitty`s Cube Frenzy es una original aventura de Tetris. Debemos valernos de las piezas que caen desde arriba para levantar construcciones que permitan a Hello Kitty ascender en busca de objetos y premios. Será este mismo febrero.



El Emperador y sus locuras



Hello Kitty´s Cube Frenzy

Y por fin tenemos **El Emperador y sus locuras,** plataformas basado en la película de **Disney.**

Por último comunicaros que Ubi Soft va a trasladar sus oficinas a Madrid, y que al mismo tiempo se producirá un relevo en la dirección general de la empresa. María Teresa Cordón dejará su puesto a **Antonio Temprano** (ex director comercial), aunque seguirá al mando del resto de empresas del grupo aun en Sant Cugat del Vallés (Barcelona): Ubi Studios España y Ludi Wap España.

Men in Black 2

¿Aún andas pez en los próximos Pokémon? Pues lee estas paginas y báñate en Oro, Plata y saber.

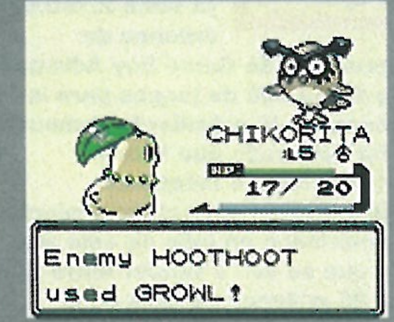
POKéMON ORO Y PLATA

Las novedades de Pokémon Oro y Plata no se limitan a nuevos "bichinos" y el aprovechamiento de la capacidad de GBC. En los nuevos cartuchos nos encontraremos con muchos cambios respecto a las anteriores ediciones, que pasamos a explicar con la "ayuda" de "Jimmy" y "Mari" (¡Zeus nos asista!).

A TIEMPO REAL







CUESTIÓN DE TIEMPO

¿Verdad que molaría un juego en el que, cuando en la vida real es de noche, en el juego también lo sea? O que te despiertes un domingo por la mañana, enciendas tu Game Boy, y sea domingo por la mañana también en el juego... ¡Pues Pokémon Oro y Plata es así! **Al encender la consola, el cartucho te preguntará la hora y el día, y ya no lo olvidará aunque apagues la consola,** Jimmy te quite el cartucho, lo meta en su mochila, salga corriendo y... ¡¿dónde vas?! Jimmy: ¡Ahora después ya luego lo traigo, que tengo que ir a Segovia a... a tomar el té!

¡TIENES QUE JUGAR!

Mari: ¿Cómo que no puedes ir al cine conmigo? ¿Con quién has quedado?

Jimmy: No, no, con nadie. Es que me han dicho que hoy por la noche pasa una bandada de Hoothoot por Ciudad Trigal y...

...Y no tienes más remedio que **jugar ese día, a esa hora, para poder coger a ese Pokémon,** o tomar un tren, o hablar con cierto personaje... En Pokémon Oro y Plata, **ciertos acontecimientos sólo ocurrirán a una hora determinada, y algunos Pokémon sólo serán vistos a determinada hora del día.** Créelo, créelo, porque así será y deberás estar allí, jugando, para seguir adelante. Por cierto, par de dos, para la próxima ensayad más, que nadie se ha tragado que seáis pareja. Jimmy: Claro, con ese mostacho...

LOS NUEVOS LÍDERES

Brock, Misty, Sabrina, Erika... Ya nos sabemos a los Líderes de gimnasio de PKMN Rojo, Azul y Amarillo a la perfección, ¿verdad? Pero con Oro y Plata, además de los nuevos Pokémon, la Pokégear y el Profesor Elmo, **llegan ocho nuevos personajes,** de los que os vamos a ir dando información para cuando os tengáis que ver las caras. De todas formas, no olvidéis del todo a los antiguos. Jimmy: Sí, sí, porque cuando te hagas el juego, podrás ir a Kan¡PUNCH! NA: Eso, que no olvidéis a los antiguos. Jimmy: A Cancún, iba a decir, intransigentes.



PEGASO

Es el **líder de Ciudad Malva** y luchará contra ti utilizando un equipo de pajarillos. No será difícil abatirle y de paso conseguir la **Medalla Céfiro.**



ANTÓN

El Líder del gimnasio de **Pueblo Azalea** hará que te enfrentes a **tres Pokémon Tipo Bicho.** Si llevas a Cyndaquil, la **Medalla Colmena** está asegurada.



BLANCA

Te espera en **Ciudad Trigal,** con un Clefairy y... Miltank ¡un nuevo Pokémon! Si consigues derrotarla, la **Medalla Planicie** será tuya.



MORTI

La líder de **Ciudad Iris** te espera con un equipo formado únicamente por Pokémon Tipo Fantasma. Elimínala y ganarás la **Medalla Niebla.**



ANÍBAL

En **Ciudad Orquídea** toca Medalla Tormenta. Aníbal usa a **Primeape y Poliwrath.**



YASMINA

La **líder de Ciudad Olivo** llevará consigo dos Magnemites y un Steelix, **Pokémon de Tipo Acero.** Consigue abatirlos y te harás con la **Medalla Mineral.**



FREDO

Utiliza tres Pokémon Tipo Hielo, entre ellos el nuevo **Piloswine.** Derrota al **Líder de Pueblo Caoba** y conseguirás la **Medalla Glaciar.**



DÉBORA

La Líder de **Ciudad Endrino** utiliza Pokémon Tipo Dragón, incluyendo al nuevo **Kingdra.** Cuando la venzas, te dará la **Medalla Dragón.**



TU NUEVO RIVAL



O nueva, más bien. Esta chiquirrinina será quien "apañe" uno de los Pokémon que te ofrecerá el Profesor Elmo al comenzar el juego. Si Gary fue un duro rival, **esta chica, a la que tú pondrás el nombre que prefieras** ("estatiaesunabruja", por ejemplo), se encargará de hacerte ver a Gary con otros ojos. Jimmy: ¿Gary? Sí, es muy amigo mío. Vino a cenar con el de la gorra roja aquel, tan majo. Deliciosa velada, diríase.

POKÉGEAR

Nuestro héroe contará con un nuevo instrumento de ayuda. Su mamá, que es muy atenta, le dará, al comenzar el juego, una **Pokégear.** ¿Que qué es eso? Ahora mismito te lo explicamos, pero espera un momento, que nos llaman por el tam-tam. Jimmy: La ocasión la pintan calva... ¡A ello!



LA POKÉGEAR INCLUYE:

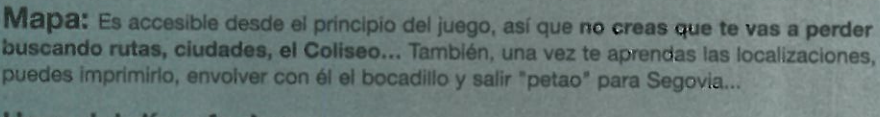


Teléfono: Con él puedes **efectuar llamadas a otros personajes del juego** como tu mamá, el Prof. Elmo, otros entrenadores... Ellos **te dirán dónde intercambiar Pokémon, dónde encontrar nuevos, te darán información sobre objetos,** o incluso pueden retarte a un combate. Lo malo es que no sirve para llamar a telechurro los domingos, pero bueno, para telechurro ya tengo el tam-tam.

Radio: Puedes **sintonizar dos emisoras de radio: "Marcha" y "Canción de Cuna".** Depende del día de la semana para poder escuchar una u otra, pero vamos, ambas te darán pistas sobre la ubicación de los Pokémon, lugares interesantes... Eso sí, por mucho que intentes escuchar sardanas o "güitejnake", nada de nada.



Mapa: Es accesible desde el principio del juego, así que **no creas que te vas a perder buscando rutas, ciudades, el Coliseo...** También, una vez te aprendas las localizaciones, puedes imprimirlo, envolver con él el bocadillo y salir "petao" para Segovia...



Hora del día y fecha: Em... Pues eso, que te dice la hora y la fecha. Por ejemplo, las 36:89 horas del 46 de Juliembre. Por cierto, es la hora del bocata, hasta lueÑAM.



INTERCAMBIO



Puedes intercambiar Pokémon con otros personajes del juego, también en "El Casino"; con otros jugadores de Pokémon Oro y Plata mediante el cable Link; y por último, con otros jugadores de las versiones Azul, Roja y Amarilla con la Cápsula del tiempo. Esto último tiene algunas reglas de compatibilidad que pasan a explicarte Jimmy y Mari en una bella escenificación. Venga chavales, a ver si sale mejor que antes, que peor está difícil.

¿QUE QUIERES TRANSFERIR "LO QUÉ ANDE"?

Mari: Queee quiero transferir un… un cheque de… de treinta euros a… Jimmy: ¿Al Pokélo blanco alquitranado? Eso está hecho, señora. En dos… ¡DEJADLO! Es igual, hijos. Lo que queríamos contarte es que **todos los Pokémon de las versiones R/Az/A pueden ser transferidos a las ediciones Oro y Plata mediante el cable Link**. Eso sí, no esperes meter uno de los nuevos Pokémon en las ediciones antiguas, porque no funcionará. Y tampoco los nuevos ataques serán admitidos: antes habrá que borrarlos.

This is the sea,
as you can see.

MENSAJES SUBLIPOKéMONALES

Jimmy: ¡sublipokémonal lo será la Mari! NA: Muy bien, Jimmy, muy bien. Eso mismo que acaba de decir Jimmy, o lo que quiera que tengas que decirle a otro entrenador, lo podrás escribir en un mensaje, darle el mensaje a un Pokémon y, **cuando intercambies ese Pokémon con alguien, le llegará el monstruito y tu mensajito.** Mari: ¡Jimmy es sinónimo de asno! NA: Claro que, también puede llevar un mensaje el Pokémon que recibas a cambio. ¡Qué bien os ha salido, chav... ¡Ep! De pegarse nada, Mari. ¿Para qué vienes tú aquí? Mari: Sí, sí, para limpiar.

INFRARROJOS

El puerto de infrarrojos dará nuevas posibilidades a los cartuchos Pokémon. En Oro y Plata se hará uso de él de dos maneras: para intercambiar regalos entre dos Game Boy Color, o para ganar objetos con el futuro podómetro Pokémon Pikachu 2 Color. Te has quedado igual, ¿no? Bueno, veeeenga…

¡PORQUE HOY ES HOY!

Jimmy: Hola, buenos días, ¿le apetece un regalito, señora?

Mari: A los palacios subí, a las cabañas…

Nada, que no hay manera. Bueno. Pues lo que íbamos a contarte es que, cuando encuentres a alguien con una GBC y un Pokémon Oro o Plata, conéctate con él mediante infrarrojos sin preguntarle su nombre, su edad, si le gusta el arroz con leche ni nada. Da igual porque tú a lo que vas es a recibir un **regalito de su cartucho. Sólo podrás recibir uno al día, pero podrás dar cinco.** Los ítems que aparezcan pueden ser normalitos, como una baya, o rarísimos, como un muñeco enorme de Lapras con el que decorar tu habitación. Con los regalitos éstos, como con el medicamento aquel, la Mijirafina: uno al díaaaaa. Jimmy: Esto no es justo.





¿Y DEL PODÓMETRO SALEN REGALOS?

También, también. **Con unos cuantos pasos que des y poniendo tu Pokémon Pikachu 2 Color frente a tu GBC, recibirás un regalito.** Eso sí, la calidad del regalo dependerá de los pasos que hayas dado. A ver si te crees que con una sardana a lo Jimmy vas a conseguir un Caramelo Raro. Jimmy: sí, vale, pero por lo menos yo bailo cosas, que vosotros con el güitejnake ya tenéis bastante. ¡Vaya, otra baya!

¡DISPONTE A LUCHAR!

Jimmy: ¿Otra vez? ¡pero si me duché ayer!

Mari: Pues te olvidaste de lavarte las estalactitas de los oídos, asno.

Obviamente, es mejor que no hagas caso a estos dos y sí a nosotros. Cuando conectes tu cable Link para luchar como una bestia parda, o como quieras llamarte a la hora de darte ánimos, ten en cuenta que no podrás hacerlo contra poseedores de las versiones Roja, Azul y Amarilla. **Sólo los jugadores de Oro y Plata podrán luchar entre sí.** ¿Por qué? Hombre, no sería muy justo que los nuevos Pokémon y los dos nuevos Tipos, Acero y Siniestro, estuvieran a disposición de sólo uno de los entrenadores, ¿no crees? Lucharéis en el Coliseo y, una vez hayamos apartado a Jimmy imitando de mala manera al protagonista de la película Gladiator, os recomendaremos que lleguéis a un acuerdo en cuanto a las normas. Porque **en el Coliseo pueden luchar todo tipo de Pokémon, con cualquier nivel,** y no se pueden utilizar objetos. Jimmy: ¿ni siquiera mi espada forjada en Esmérila Angustia, "poderosa ande las haiga"? NA: No.

CONCURSO

DINOSAUR´US



NINTENDO ACCIÓN Y ELECTRONIC ARTS TE PROPONEN UN ENORME Y MÁGICO CONCURSO. ¡PARTICIPA!

SORTEAMOS

5 JUEGOS



5 GBC



5 JUEGOS













BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ELECTRONIC ARTS".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán QUINCE. CINCO ganarán un juego MERLIN para GBC, CINCO un juego DINOSAUR´US para GBC y CINCO una GBC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Febrero y 26 de Marzo de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases,será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Electronic Arts y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

LOCALIDAD: ______________________

PROVINCIA: ______________________

TELÉFONO: ______________ CP: ______________

¿Un pollo de bolsillo y un oso en pantalón corto? ¡Ah! Claro...

BANJO TOOIE

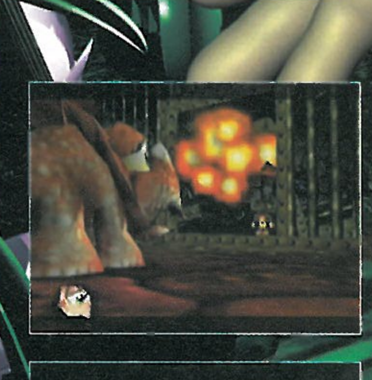
Las afamadas mascotas de Rare volverán para continuar aquella aventura con la que nos regalaron los sentidos hace dos años y pico (de pollo, claro).

FICHA

- NINTENDO 64
- AVENTURA
- ABRIL
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **RARE**
- Tiempo de Desarrollo: **19 MESES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El **compositor de la música** de Banjo-Tooie es el mismo que el de Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 y Perfect Dark.
- La **voz de Banjo** es la del **programador principal** del juego. Como él y el músico son los únicos que pueden "hacer voces" sin sonar a bendito cascajo, fueron "nominados" para recrear muchas de las voces que escucharás a lo largo del juego.
- Se ha usado el **mismo motor gráfico** que en Banjo-Kazooie, pero con unos cuantos retoques. Como dijo Mumbo en B-K, "Banjo-Tooie hacer que Banjo-Kazooie parecer chiste". No estaba equivocado.
- El equipo de desarrollo de Banjo-Tooie está formado por **seis programadores, cuatro artistas, dos diseñadores y un músico.**





Rare haciéndose publicidad a sí misma. Mola, el póster de JFG, ¿eh?

Para los recién llegados a esto de N64, puede que todas las cómplices referencias a Banjo-Kazooie sean vanas. Por si eres uno de ellos, te diremos que fue el título de Rare que, según muchos, desbancó a Mario 64 como **la mejor aventura de plataformas para N64.** Era enorme gráficamente, retorcido en su desarrollo y largo como él solo gracias a las decenas de secretos que guardaba. Y no fue el enorme éxito de aquel título el que ha hecho aparecer esta segunda parte, sino que **sus programadores,** listillos ellos, ya **tenían pensado que el juego serían dos cartuchos.** De hecho, se rumoreaba, hace mucho tiempo, que este cartucho tendría un slot en el que encajaríamos B-T, y así podríamos acceder a todos los escenarios inaccesibles e ítems secretos de la primera parte. Pero la cosa finalmente se ha resuelto de otra manera: los lugares en donde te quedabas a verlas venir en B-K, serán accesibles si consigues encontrar los ítems adecuados en Banjo-Tooie. El ítem te dará un password y...

La historia continúa justo donde se quedó en el primer juego (con Gruntilda quietecita por fin, debajo de una gran roca), y algunos escenarios, aunque muy mejorados gráficamente, son los mismos. Los protagonistas, por supuesto, serán la pareja de animalazos, pero además de los movimientos que ya vimos en B-K, han aprendido a hacer un montón de tonterías, tanto combinándose como... ¡en solitario! ¡Sí, sí! Podrán andar solitos, cada uno por su lado. Y ahí **también mostrarán nuevas habilidades.** Banjo hará un uso adecuado de su peso y fuerza, y Kazooie alcanzará velocidades supersónicas, además de poder seguir lanzando huevos.

¡YA EMPIEZA, YA!

Cuando enciendas el cartucho de Banjo-Tooie asistirás a una de las intros más divertidas de la historia de Nintendo. No alcanza una calidad gráfica de saltarte un ojo, ni el sonido te romperá un tímpano, pero la continuación de la historia vivida en Banjo-Kazooie es, cuando menos, para partirse un Mumbo de risa. Tanto por la actuación de los personajes como por la traducción que ha hecho Nintendo. En fin, nos ha gustado tanto que vamos a verla otra vez, pero contigo. ¡Luces, cámara, Nintend...! ¡Nchts!



Una salvaje tormenta atorm... maltrata el paisaje donde...



...la vieja, decrépita Gruntilda, descansa junto con su roca.



¡Y dos años lleva el verde sirviente intentando sacarla!

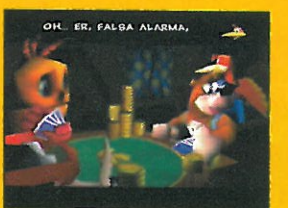


Mientras, Mumbo les saca los cuartos a Goggles, Banjo y...

...Kazooie, echando un póker. Esta mano no está muy allá...



...así que, Kazooie comprueba la utilidad de su master en...



...dirección de empresas. Y el pufo le sale bien. De pronto...



...la casa entera empieza a temblar, igual que Goggles.



Pero ninguno de ellos quiere salir a ver. Y menos Kazooie.



El ruido lo provocaba el armatoste de las hermanas...



...de Gruntilda. La flacucha le dice a Blobbelda que se dé...



...prisa, y la vecina, digo, su gran hermana, le hace caso.



Mientras, Mumbo decide que es muy macho, y saldrá a ver.



Momento ideal para examinar a Kazooie de su master. ¡MH!



Las brujas, que han estudiado menos (se nota...



...en el habla), consultan un libro de conjuros mágicos y...



...liberaaAAH! Liberan a lo que queda de Gruntilda, digo.



Pillan a Mumbo oteando y, tras volver a ponerse un ojo...



...Gruntilda lanza un hechizo verde sapo al hogar de Banjo.



Banjo se da cuenta de ello y sale junto con Mumbo. Pero...



...Goggles, listo él, piensa que era otro timo del pollo. ¡Snif!



Todos se mosquean porque el topo ha palmado y ¡a ello!

Pero no sólo manejaremos a los dos "mendinas" típicos. **Mumbo,** el hechicero que tanto nos ayudó en la primera parte, **podrá ser movido por nuestros deditos** cuando nos haga falta. Eso sí, dentro de ciertos límites, ya que primero, para que nos ayude, habrá que encontrar un ave mágica. Una vez se la entreguemos, el simpático cabezón de ánades andares podrá moverse por todas partes y hacer uso de su cetro mágico. Lo utilizará tanto para freír enemigos como para abrir ciertos lugares que requerirán su sabiduría mágica para ser desbloqueados (y ya veréis qué flipe de secuencias, cuando el chaval se pone a canturrear conjuros de rítmica pronunciación y acompañamiento acústico tribal). Lo que no podrá hacer, en ningún caso, será salir del mundo por el que andemos, ya que entonces Wumba se empacharía de aves mágicas. ¿Qué? ¡Ah, sí! **Dad la bienvenida a la también hechicera Wumba.** Es una hermosa india (dentro de los límites del diseño poligonal) que, además de cierto pique con el cabeza de rótula Mumbo, tendrá la capacidad de **convertir a Banjo y Kazooie en extraños aparatejos.** Extraños pero útiles, ya que, por ejemplo, convirtiéndolos en detonador (previa entrega a domicilio del pajarillo), podrán reventar algunas paredes. Eso sí, pocas

¡YA LO RECOJO YO!

En el juego no todo será pasear por el mundo diciendo "buenas tardes" al que se nos cruce. Entre nuestras tareas también estará hacernos con cantidad de ítems que veremos repartidos por el escenario: las piezas de puzzle (jiggys), honey combs (que aumentan la barra de energía), los pajarinos mágicos (glowbos), los bichinos éstos de colores (jinjos), notas musicales y páginas del libro de conjuros de Gruntilda, que nos darán buenos truquitos.

Aunque eso de que los "veremos" por el escenario... Para encontrar a los chavalines de colores hay que dejarse los ojos, y no digamos si vas en busca de uno de los ítems que te abrirán nuevas fases en Banjo-Kazooie. Rebuscadísimo.

MINIJUEGOS PARA TODOS


Pulsa los botones a lo Track & Field para ganar al otro pollo.

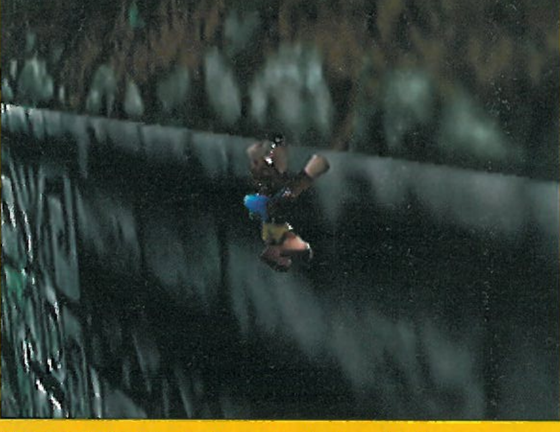

Los demás coches de choque van a por nosotros. Debemos esquivarlos y pillar globitos.

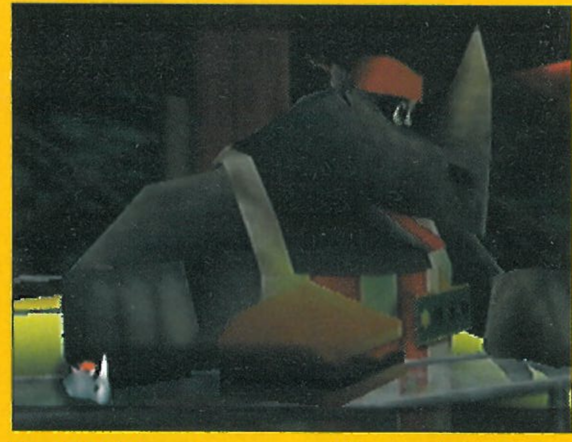

Uno de los más divertidos. El fútbol azteca consiste en colar bolas en tu portería. Y vale todo.


Con un límite de tiempo, debes explotar todos los globos que puedas a base de huevazos.


Completar uno de estos cada vez mas complicados puzzles significará nuevo mundo abierto.

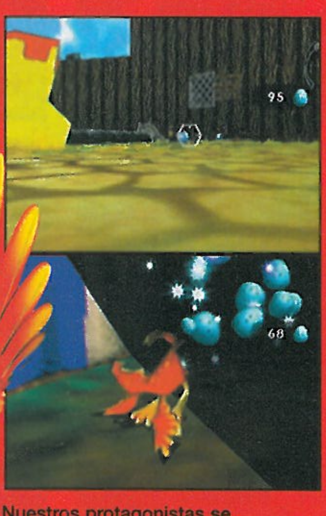

¿Quake? No, Banjo con Kazooie como arma. Vista subjetiva, laberintos e IA de escándalo.


Banjo no ha hecho ningún master de dirección de empresas, pero también sabe agarrarse a lo que sea para sobrevivir.


Uno de los bichos más asquerosos del juego será el vendedor de hamburguesas. ¿Feo? No, es que ¡les estornuda encima!


La representación de los medios acuáticos sigue siendo alucinante. Más, si cabe, que en B-K. No sabemos cómo lo hacen en Rare, pero parece agua nadando o buceando.

ARMAS DE POLLO


Nuestros protagonistas se defienden a base de lanzar huevos, como en la primera parte. Por delante o por detrás, la variedad de los cacharros a disparar va aumentando a medida que avanzamos en el juego. Empezamos con unos poquitos huevos azules, casi inofensivos, pero podemos llegar a tener hasta huevos explosivos.

habilidades más tendrán, excepto un ínfimo salto y pequeños "reventones" para defenderse de los enemigos. Así que, el pollo y el oso tendrán que andarse con cuidado cuando se encuentren en tales estados de alteración física.

Y no creáis que acaban aquí las novedades. Rare se las gasta como se las gasta, y técnicamente nos dejará pasmados: **gráficos al límite de la N64, escenarios de enormidad sorprendente,** sonido divertido y variadísimo, control casi neuronal... Además, en jugabilidad, las ya divertidas plataformas se verán aderezadas por **numerosos minijuegos** que tendremos que ir resolviendo a lo largo de la aventura y que, una vez superados, podremos jugar de nuevo desde el menú principal (¡algunos con opción para 4 jugadores!).

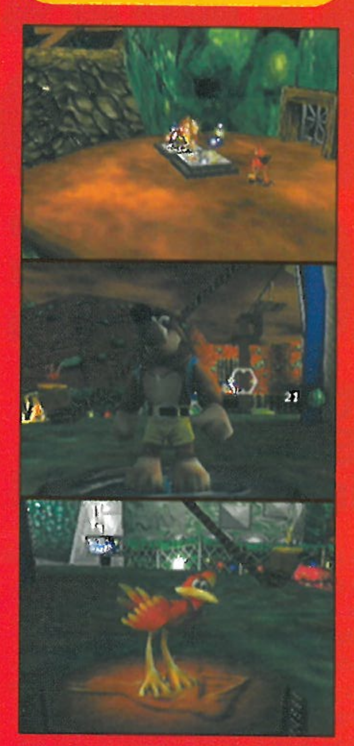
También nos obsequiará con un **humor** que raya en lo paranoico, y que disfrutaremos plenamente gracias a la traducción de los textos (felicidades al traductor por lo divertido que le está quedando), y a lo explícito del sonido (cuando descubráis a un topo de corta edad, con gorra e inflado como una bola, sabréis a qué nos referimos).

Así que preparad mente y yemas dactilares para enfrentaros, en breve, a uno de los **títulos de N64 más bellos, jugables y locos de este año.** Ha bastado con probar esta segunda parte para estar ya esperando una tercera. Sea en N64 o GameCube, es igual, el caso es que el pollo y el oso sigan por aquí cerca, que divierten.



Cada mundo tiene unos pocos teletransportadores para ahorrar caminatas. Todos están colocados en los sitios más visitados.

POR FIN JUNT... ¡SEPARADOS!



Pues sí. Aunque en los primeros mundos no podremos hacerlo, a partir de cierta fase podremos ir con el pollo o el oso por ahí de parranda. Eso sí, deben encontrar un lugar para dejar al compañero.



Las luces también os dejarán alucinados. Quién diría que este bicho tan verde no es un sapo peludo, sino un oso peludo.



Entre los nuevos movimientos encontraremos uno consistente en sacudir a Kazooie cual estera de playa.

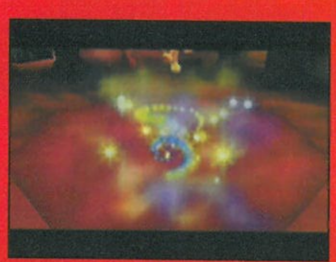
HALA, VENGA...¿NO LO HAY MAS GORDO?



Como en toda buena aventura, los hay malos y malotes. Los primeros son más o menos como tú de tamaño, no muy peligrosos y hasta le pueden caer bien a uno cuando ya te has cargado dos o trescientos. Pero Rare esta vez se va a pasar tres pueblos con los enemigos finales. ¿Difíciles? No, no excesivamente. Lo excesivo será el tamaño. ¿Alguien se ha fijado en que, en la pantalla de la derecha aparecen Banjo y Kazooie? Jimmy: ¡Sí, y Banjo tiene cara de haber dormido mal!

Banjo-Tooie será mucho más que una segunda parte. Además de incluir los secretos de la primera, trae novedades por todos lados.

WUMBA Y MUMBO







WUMBA

Señorita agradable a la vista y posiblemente al tacto, enfundada en un bello vestido de ligera tela y procedente por sus afilados rasgos de la región nórdica... Esto, ejem. Wumba nos esperará bien sentadita en su bazar. Si la encuentras, no creas que va a ser llegar y bañarse en el charco rosa que te convierte en cositas. Deberás encontrar antes algún pajarillo mágico y dárselo, o te hará menos caso que la abuela buscando el sonotone. Eso sí, una vez le des lo que quiere, accederá a tus deseos y te transformará en una furgoneta blindada, un detonador, un piedro azteca... Jimmy: ¿y en sonotone no? Porque está la abuela pegando unos gritos... NA: Pues no. Jimmy: Vaya. Le dejaré el mío.







MUMBO

Conocido por los jugones anteriores al 99, Mumbo el hechicero exigirá el mismo precio que Wumba para ponerse en Ninten... en acción. Pero él no se quedará sentado limándose las uñas, sino que se levantará raudo de su trono para correr hacia donde haga falta y abrir nuevos caminos. La forma de hacerlo cambiará de un mundo a otro. En el primero de ellos, despertará al "poredoso" gigante dorado, criatura de la que también pasaremos a tener el control. Además, el tío se defiende bastante bien, y siempre estará dispuesto a ayudarnos aunque le volvamos a dejar sentadito.

¡NO TE PIERDAS!



El apartado gráfico es tan realista como puede ser posible en un mundo irreal. Fijaos en el marmóreo reflejo del suelo.



Todos los secretitos que esperabas desde hace dos años (válgame, ¿aún los recuerdas?) podrás encontrarlos en B-T.



*Debemos resaltar el **humor** que, continuamente, ofrecerá el juego. Ejemplo: el guardia atigrado sólo deja entrar a "piedros" (¡hurra por la traducción!). Cuando nos convirtamos e intentemos engañar al guarda, el tigre nos reconocerá, pero nos dejará entrar por falta de gente para jugar al fútbol azteca.*

TE GUSTARÁ

- Y tanto. En el **apartado técnico,** Rare está tocando techo.
- Que haya una opción para **varios jugadores y encima con cantidad de minijuegos**.
- Descubrir por fin todos los **secretos de Banjo-Kazooie.** ¡Ya iba siendo año!
- El **humor** que emana por todos lados. Y la **traducción,** ejemplar.

NO TANTO...

- A quien no tenga la primera parte, quizá le resulte un poco insulso eso de tener que buscar ítems que en el fondo no le servirán para nada.
- No poder hablar de algo más que de pajaritos mágicos con la bella Wumba.
- Las tortillas de espárragos que hace Jimmy. Intragables, tío.

¡Te gustaría hacerte con Banjo-Tooie y otros cartuchos de N64 y Game Boy Color! Ve a la **página 22**

Eres guapo, Indy, pero aquí tendrás que mostrar tu ingenio

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- PUZZLE/AVENTURA
- MARZO/ABRIL
- Compañía: **LUCASARTS-THQ**
- Equipo: **FACTOR 5**
- Tiempo de Desarrollo: **2 AÑOS**
- Origen del Juego: **EE UU**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- En Estados Unidos, este cartucho sólo se ha vendido **a través de Internet.** Semanas antes de salir a las tiendas, era posible alquilarlo.
- Factor 5 ha utilizado sus propias "tools" para generar el increíble apartado sonoro. Se llaman **MusyX** y hacen posible un estéreo surround con digitalización clara y nítida de las voces y cientos de efectos sonando como los ángeles.
- Respecto a la versión de PC se ha mejorado el sistema de control, **equilibrando la jugabilidad.** Hay además un nuevo sistema de animación, y un engine gráfico que permite nuevas transparencias y texturas de piel en los personajes, así como mejores efectos de luz.

Si te apetece un viaje exótico, éste te llevará a las pirámides y a los jardines de Babilonia. ¡Y encima en el papel del intrépido Indiana Jones!

La CIA tiene fundadas sospechas de que un físico soviético está investigando el **emplazamiento original de la Torre de Babel.** Al parecer, están tratando de armar una máquina antiquísima que puede abrir las puertas de una dimensión paralela llamada Aetherium. Tienen casi todas las piezas, pero aún quedan las más importantes. Y ahí es donde entramos nosotros en juego. Debemos conseguir las piezas que faltan, pero como la cosa va de físicos, no nos lo van a poner precisamente fácil. Lo que tenemos por delante es un **camino de ingenio (puzzle) bien estructurado, bien argumentado,** y con un envoltorio brillante. Enseguida te dejarás llevar por los enormes escenarios, por las texturas, los detalles, y por la fabulosa ambientación: es fácil, si lo primero que oyes es la famosa banda sonora y después salpican **multitud de escenas cinemáticas** que te transportan enseguida al film.

Metidos en ambiente, te sobresaltará un control bien perfilado, que está hecho a imagen y semejanza del utilizado en Legend of Zelda. Consiste en colocar diferentes acciones en los botones C y que el botón B ejecute las órdenes. De este modo Indiana podrá **saltar, nadar, usar el látigo, la pistola, correr e incluso escalar.** Necesitaremos hacer todo eso para atravesar los 17 niveles que nos esperan y que nos llevarán a lugares tan exóticos como los jardines de Babilonia, las pirámides de Egipto o las nieves siberianas, aunque éstas son más asiáticas que exóticas. Por el camino predominará tu **capacidad para resolver puzzles,** y también invocarás al santo Job, sobre todo esas veces que no sabrás muy bien cómo continuar o por dónde (las habrá, eh, más aún si no estás acostumbrado a lidiar con este tipo de juegos). Tendrás también acción, enfrentamiento con las tropas soviéticas, con serpientes y arañas, aunque las dosis de "caña" serán inferiores a las de agilidad mental. Y eso es todo. Si andabas buscando un juego "adulto", con brillo técnico y complejo, aquí tienes uno.







Las animaciones de Indy son bastante realistas (aquí recoge unas plantas medicinales), pero el control no es demasiado preciso.



En esta secuencia cinemática, Indy se cuela en el cuartel enemigo escondido en el camión. ¿Se te había ocurrido esa posibilidad?

Panorámica general de uno de los escenarios. Como veis, el reto plataformero es importante.

SECUENCIAS DE BUEN CINE



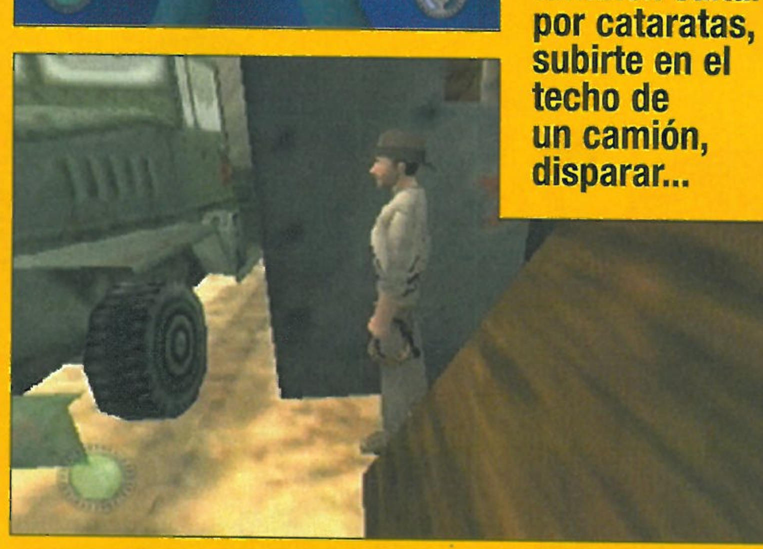


Indy encuentra a chica (algo de la CIA es, creo), se saludan, chica da regalo a Indy, y ambos se piran en el helicóptero. Es la primera escena cinemática que te aguarda en un juego que está plagado de buenas escenas de cine.





Tendrás que ir resolviendo puzzles para avanzar, pero también saltar por cataratas, subirte en el techo de un camión, disparar...





Antes de empezar la aventura, habrá que superar una fase de entrenamiento.



Prueba a encender el zippo para deleitarte con los efectos de luz.



Momento cumbre en la aventura. La pieza que nuestra amiga nos dio tras el primer encuentro, por fin tiene utilidad. Sí, secuencia cinemática al canto.

TAMBIÉN USA EL LÁTIGO



Sabrás cuándo utilizar el látigo. Verás que la perspectiva cambia y que "se te ofrece" un punto de agarre. Selecciona el látigo en los botones C y suelta. Un leve balanceo nos trasladará a la siguiente zona. Es chulo, pero tampoco tiene mucho misterio.

TE GUSTARÁ

- La atractiva figura de Indiana y sus **animaciones realistas.**
- La **combinación** de géneros: puzzles y plataformas, acción, aventura y mucho cine.
- **El sonido.** La banda sonora y los efectos de las voces digitalizadas.
- Tamaño y detalle de escenarios. **Grandes y bien texturados.**

NO TANTO...

- Indiana **no obedece** todo lo rápido que nos gustaría a las órdenes del control.
- Las voces están en **inglés.** Parece una película, pero ¡ay si no dominas la lengua de Shakespeare!
- En ocasiones no sabrás bien qué hacer. No hay una línea clara en el desarrollo de la acción.

La versión GBC también está en desarrollo. No os perdáis las primeras imágenes en el **número 101**

CONCURSO ESPECIAL Nº100

SORTEAMOS 500 JUEGOS

QUEREMOS PREMIAR TU FIDELIDAD Y TE INVITAMOS A PARTICIPAR EN ESTE FANTÁSTICO CONCURSO EN EL QUE REGALAMOS 500 JUEGOS. PARA PARTICIPAR SÓLO TIENES QUE ENVIAR EL CUPÓN CON LOS TRES SELLOS QUE SE PUBLICARÁN DURANTE LOS MESES DE MARZO, ABRIL Y MAYO. ¡PARTICIPA Y GANA ESTUPENDOS LOTES DE 5 JUEGOS PARA TU CONSOLA!. BUSCA LAS BASES DEL CONCURSO EN LA PÁGINA 68 Y ¡SUERTE!

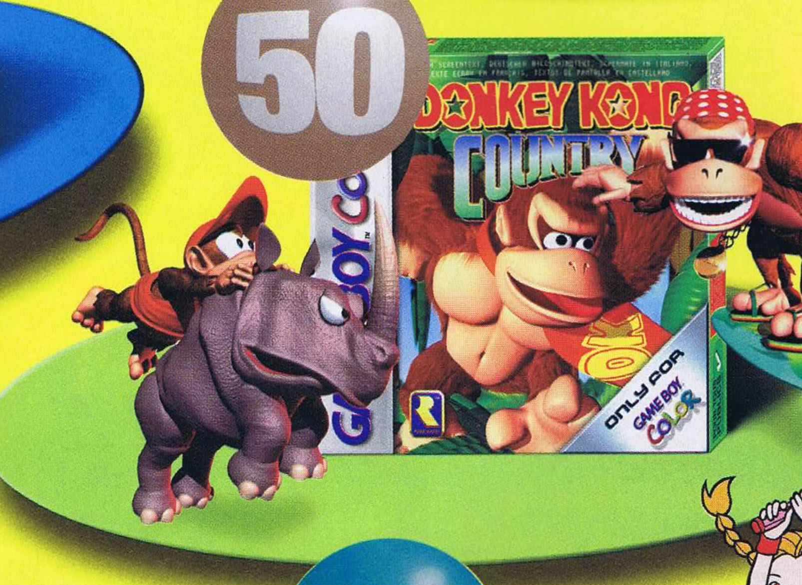
N64 ›

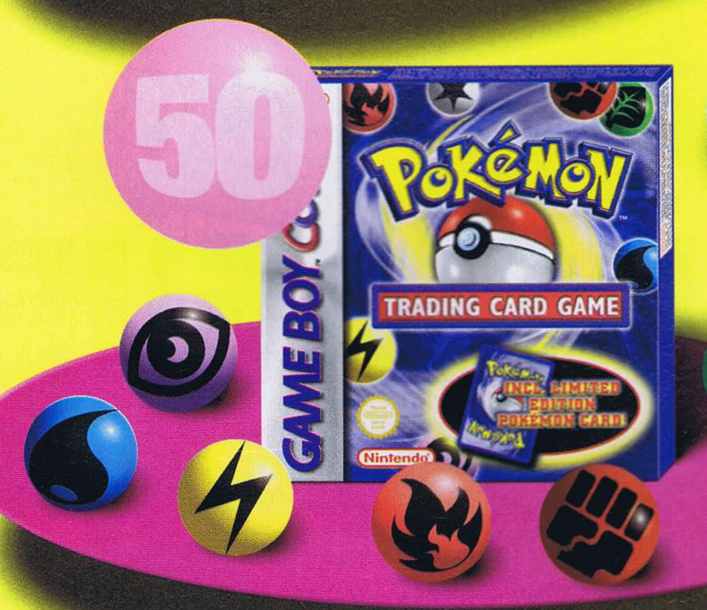














RECORTA ESTE SELLO Y
PÉGALO EN EL CUPÓN

SELLO
Nº1
NT-100

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA: CP:
TELÉFONO: ELIGE FORMATO: N64: GBC:

PEGA AQUÍ
TUS SELLOS

SELLO Nº1 NT-100
SELLO Nº2 NT-101
SELLO Nº3 NT-102

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NST
- Tipo de juego: TETRIS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO, VOCES EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TRANSFER PAK
- PASSWORDS
- GRABA PARTIDAS-8 SLOTS DISPONIBLES

- DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS
- 7 MODOS DE JUEGO
- PUZZLES EN 2D Y 3D
- 15 ENTRENADORES, CADA UNO CON TRES POKéMON

- PRECIO:
12.990 PTA (78 €)

Nuevo reto: ser un maestro del puzzle

POKéMON PUZZLE LEAGUE

OK Nintendo Acción

Pokémon está en todas partes. Ahora, en un puzzle "tétrico" capaz de enganchar al menos crédulo. Se llama Puzzle League, y tiene cara de Pokémon y cuerpo de Tetris Attack, aquella fórmula genial que arrasó en 16 bits. NST ha trasladado tal cual el invento, regalándole un curradísimo look Pokémon.



La mecánica consiste básicamente en **emparejar piezas en bloques de tres o más,** para conseguir que desaparezcan de una construcción que no debe tocar el techo/cielo. La fórmula es la misma, pero **los modos de juego y opciones hacen que no sea igual.** Las opciones nos permiten ejecutar combos y movimientos especiales a base de unir diferentes piezas que mandamos al contrario en forma de bloques-lápida; los modos de juego abren posibilidades varias: gráficas (elige 2D o 3D y cambia todo) y jugables (compite contra otros entrenadores, resuelve puzzles en un tiempo límite, recupera los Pokémon secuestrados por el Team Rocket...).

En este baile de piezas, los Pokémon ponen su especial granito de arena desde el principio: ya la intro en FMV con las voces de la serie, marca el camino a seguir. Después, salen al paso **15 entrenadores** con sus tres mejores Pokémon -¡derrótalos enviándoles los bloques más grandes que puedas!-, el Team Rocket intenta hacer de las suyas, se nos recompensa con medallas (las del RPG), y flota en el ambiente un delicioso saborcillo a serie, que acaba emocionando.

El pero más pero que le podemos poner es que **no nos haya dejado conectar cuatro mandos.** Porque así, aún más gente habría disfrutado de su **adictivísima fórmula, controles intuitivos, sorprendentes sonidos y espíritu Pokémon.** Pero bueno, a dos, incluso a un jugador, se pueden pasar buenos (y largos: ¿tu tenías amigos, verdad?) ratos.



En el modo SPA, el Team Rocket nos desafía a mantener las piezas por debajo de la línea blanca. Hazlo y rescatarás a los Pokémon que han secuestrado.



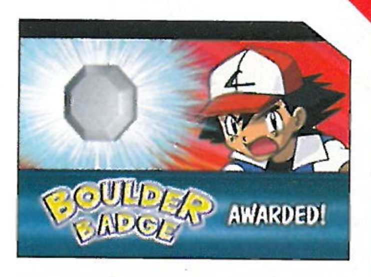


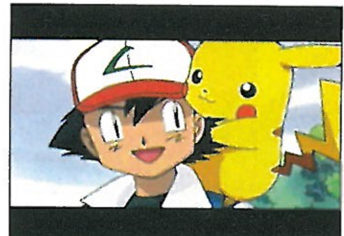
AGILIDAD MENTAL

La "Universidad del puzzle" invita a resolver una jugada en un número determinado de pasos. Hay 3 clases diferentes y cada una...



... va necesitando más agudeza y mejor perspectiva espacial. Prueba a resolver la número 29 de la Clase 1. Arriba tienes las pistas necesarias.





La serie y el RPG están presentes en el juego. Hay una intro FMV genial, y medallas en plan recompensa, cuando ganas a un entrenador.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


85

- ▲ Bien adaptado el look Pokémon. La intro es sabrosa.
- ▼ Se trata de un tetris-puzzle, así que no hay realmente mucho que "rascar".

SONIDO


89

- ▲ Melodía original de la serie, y un montón de efectos de lo más "cool".
- ▼ Nos hubiera encantado oír todo eso en español.

JUGABILIDAD


93

- ▲ La mecánica es fresca sencilla y desafiante.
- ▼ Jugar con un amigo que te lance tres bloques en lo que tú aún no has hecho un solo combo. Esto... un examigo.

DURACIÓN

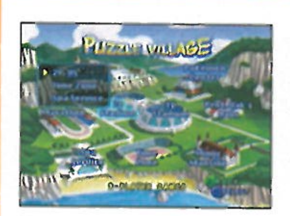

91

- ▲ Tiene buenas opciones para alargar el juego.
- ▼ Que no dé opción para cuatro mandos simultáneos.

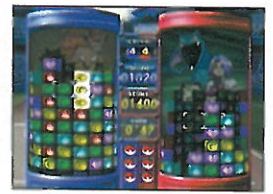
TOTAL 91

- Sorprende tanto a los fans del puzzle y la ingeniería espacial, como a los adictos a Pokémon.
- Los entrenadores te retan de viva voz, y sus Pokémon gritan cada vez que te envían una "ración".
- Las opciones de juego no nos dejan con la miel en los labios. Vamos, la de resolver puzzles es un desafío que durará tiempo.

DOS JUGADORES SE LO PASAN BOMBA



*En el modo **Stadium 2P**, se abren tres nuevas opciones: versus, contrarreloj y lucha contra el Team Rocket. ¡¡A por el versus!!*

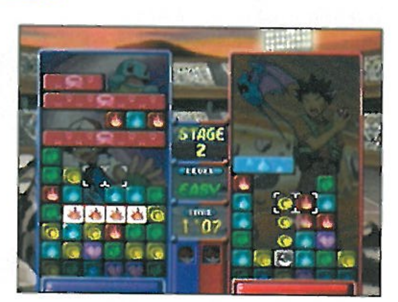


*Ajá, uno en **3D**. Tu has entrenado bastante, ¿eh? Ya sabes, cuantas más piezas elimine, más te caerán encima...*



Sí, veo que en el 2D eres un monstruo. ¡¡Tengo bloques hasta en la coronilla!! Y encima de los de Poké Ball, ya podrás, leñe.

PISTA En modo 3D, la clave está en no dejar de girar el cilindro, de forma que nunca perdamos de vista ninguna de las dos caras. Aprovéchate de las 18 piezas por fila para generar buenos combos horizontales.







Esos bloques sobre los que caen fichas se han hecho uniendo varias piezas Poké Ball.

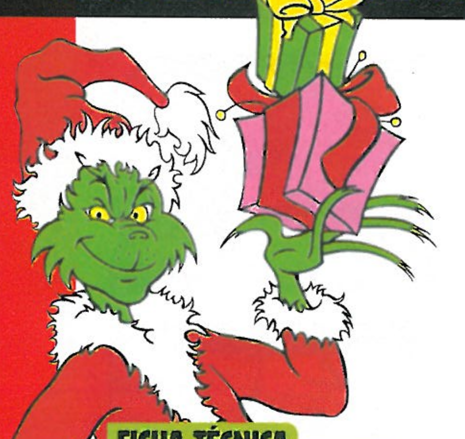
Los bloques-lápida se "abren" cuando eliminamos alguna pieza que contacta con el grupo.

EL RANKING

1. **Pokémon Puzzle League**
2. **The New Tetris**
3. **Tetrisphere**

Sabe mezclar la genialidad de Tetris Attack (SNES) con la atracción de Pokémon. Claro que The New Tetris tiene modo para cuatro, pero ¿y esos Pika, Pika, dónde se han quedado?

Mantén Z y pulsa B ◘ L B A Start A ◘ R en selección de entrenador y lucharás contra... Mewtwo



Verde que te quiero verde

THE GRINCH

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: KONAMI
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 7 ESCENAS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR



- PRECIO:

5.990 PTA (36 €)

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 74
Aunque no son muy detallados, el uso del color es agradable y ambientan perfectamente.

SONIDO 75
Muy agradables melodías acompañan durante la partida a los simples efectos de sonido.

JUGABILIDAD 85
El reto es simple y se maneja bien. El control es acertado e invita a dejarse llevar por su desarrollo.

DURACIÓN 85
El componente estratégico, la progresiva dificultad y los retos garantizan juego para rato.

TOTAL 83

Konami nos trae la versión portátil del éxito cinematográfico de estas navidades, protagonizado por el estrafalario Jim Carrey. Y estrafalaria es la historia en sí: nuestro protagonista, el Grinch, odia la navidad, y está dispuesto a sabotearla mediante el rastrero acto de robar todos los regalos de la gente. Nosotros, claro está, no nos cortaremos para ayudarle.

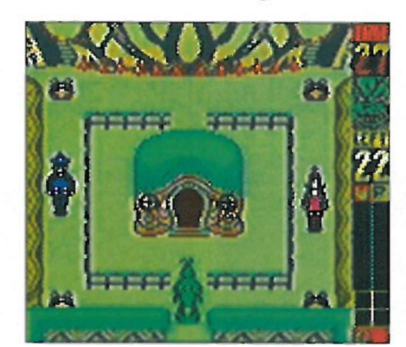
¡Por fin soy el malo!

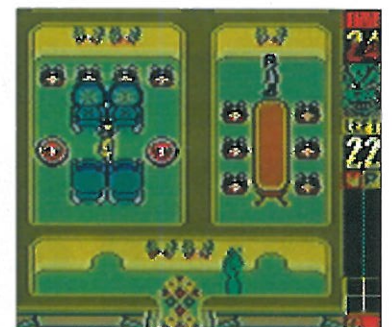
Para conseguir nuestro fin debemos movernos por las calles de Whoville y alrededores **robando todos los regalos** de cada pantalla. Podremos andar, correr, tirar bolas de nieve, asustar, disfrazarnos de Santa Claus o incluso manejar a nuestro fiel perro Max en momentos determinados.

El desarrollo es muy parecido al del clásico **Pac-Man:** recoger objetos mientras evitamos enemigos, desde una perspectiva aérea muy similar a la usada en el juego de Namco. Pero a medida que Grinch avanza, las cosas se complican sobremanera, y tendremos que darle más de una vuelta al coco y a nuestra habilidad con los dedos para solventar situaciones peliagudas.

Durante la partida podremos **recoger distintos ítems** (huevos y bolas de nieve, tiempo extra, llaves) que utilizaremos para avanzar más fácilmente. Además nos encontraremos con un ligero **componente estratégico,** pues habrá que esconderse, provocar choques o diferentes situaciones favorables a nosotros, utilizando para ello los elementos del decorado y la interacción con los ciudadanos.

La idea de ganar regalos y bonus ocultos según cómo juguemos cada nivel, le proporciona la variedad suficiente a un cartucho que renueva un **género clásico pero siempre entretenido.** Si además viene con película de serie, pues mejor.



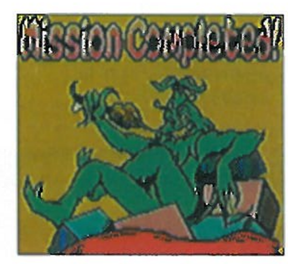




Mucho nos tememos que ninguno de estos regalos va a ser para la dulce niñita...



Recoge las bolas de nieve del suelo y haz bueno uso de ellas. Así, atizando...



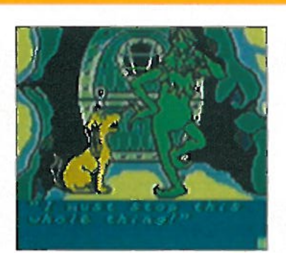
Robar, asustar a nuestros vecinos y cenarnos su pavo será nuestra suma felicidad.

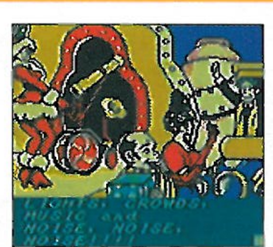


Escondernos de forma cobarde es una de nuestras mejores virtudes...

UN ARGUMENTO "DIFERENTE"









Por una vez somos el monstruo malo, perverso... y verde. Así que nuestra misión será precisamente la de **aguarle la fiesta a nuestros confiados vecinos,** que, como cada año, se disponen a preparar la Navidad. Eso es lo que más o menos leerás en la intro que nos presenta a Grinch. Hay algo de texto, pero con un poco de inglés no tendrás problema.

¡Enfermera, otra transfusión!

BLADE

Blade nació medio vampiro-medio humano por obra y gracia de los colmillos que un "chupasangre" le clavó a su madre antes de darle a luz. Al chico no le sentó muy bien pertenecer a la raza nocturna y ahora no quiere estar de brazos cruzados mientras un clan de sus "primitos" planea dominar el mundo. Todo tiene explicación, amigos. Incluida la vestimenta negra y las gafas de sol que porta el protagonista.

Qué vampiros tan simpáticos

Basado en el **cómic,** el cartucho ofrece un beat´em up de avance lateral (en un único plano) en el que el protagonista se deshace a golpes de los malos que salen a su paso. Pero olvídate de látigos a lo Castlevania: ¡aquí te enfrentas a vampiros del siglo xxi! Nada menos que **18 enemigos diferentes,** que te atacarán con navaja, pistolas e incluso granadas...

Por eso tendrás que aprender a **combinar golpes de kung-fu** en las zonas de avance lateral, a manejar una ametralladora cuando los enemigos aparezcan masivamente, y a usar la espada si un jefe de fase se te pone a tiro.

El **tratamiento gráfico** del juego es genial. Se hace buen uso del color en los fondos y resulta espectacular la variedad de animaciones del protagonista; nos sumerge en una lucha cuerpo a cuerpo muy atractiva.

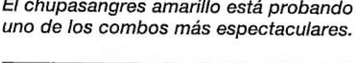
Hay tres niveles de dificultad según la ruta que decidamos tomar al principio (comienza por la más fácil), y es interesante poder ir **actualizando tus habilidades,** comprando las que quieras mejorar (el poder de tu espada, salud, etc...).

Al principio puede asustar la dificultad, porque tendrás que repetir una fase si caes ante el jefe de nivel, pero si no te rindes y le pillas el truco al bloqueo de golpes, avanzarás con mayor comodidad.

A los chicos de Activision les han faltado unos pocos detalles, pero aun así se han marcado un **juego de los que "pegan".**

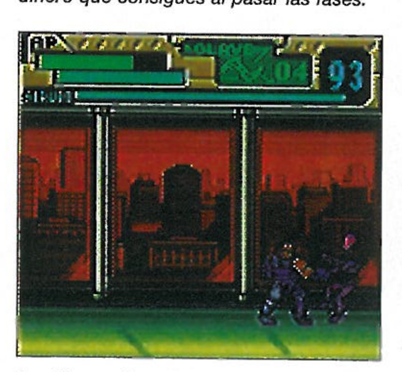


El chupasangres amarillo está probando uno de los combos más espectaculares.





Mejora tus movimientos gastando el dinero que consigues al pasar las fases.



Igualito que la peli. Los malos se deshacen como si viesen la luz del sol.

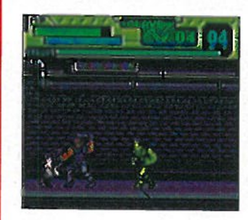


Los niveles de ametralladora son muy frenéticos; tienes que vigilar todos los ángulos para no ser alcanzado.



Cuídate de los ataques de los jefes finales. Algunos invocan a los elementos para quemarte, congelarte o enterrarte.

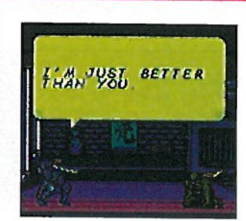
RUTA HACIA EL JEFE



Durante la fase tendrás que ser rápido para acabar con los vampiros que salen al paso e...



... intentan que no te enfrentes con el jefe final, aunque es un hueso duro de roer...



... que con habilidad con la espada, no será obstáculo para el tipo duro de Blade.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HAL CORPORATION**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **7 ESCENAS**
- Edad: **+ 11 AÑOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
6.490 PTA (39€)

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  **90**
Tamaño de sprites y tratamiento del color no te defraudarán. Blade se mueve de maravilla.

SONIDO  **78**
Temas cañeros pero sin mucha calidad, y efectos sonoros muy limitados.

JUGABILIDAD  **83**
Tardas en sacar partido a todos los golpes... y una vez que lo haces, puede resultarte algo monótono.

DURACIÓN  **85**
Los jefes son duros de roer, y hay que aprender los variados golpes.

TOTAL 86

¡Un password para que los vampiros dejen de resultar pesados! ¡te atreves! **9!!1N!BKT!51G**

¡Qué grandes sois, pequeños!

MICROMACHINES V3

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **CODEMASTERS**
- Desarrollador: **THQ**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **8 CIRCUITOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS**
- **BATERÍA: NO**
- **DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS. HASTA 8 JUGADORES.**

- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Variados, detallados, coloridos y con 3D. Animaciones excelentes y scroll muy suave.

SONIDO 79
Durante las carreras no hay música, pero los efectos ambientan perfectamente.

JUGABILIDAD 93
El control excelente y el desarrollo frenético hacen que nos obsesionemos por vencer.

DURACIÓN 94
48 circuitos, 8 jugadores, fácil de empezar, difícil de completar y adictivo hasta la médula.

TOTAL 92

Hablar de Micromachines supone hablar de una larga serie de cartuchos que siempre se han caracterizado por sus enormes dosis de diversión e inmejorable realización técnica. En esta ocasión nos encontramos con la conversión a Game Boy de uno de los últimos ejemplos de esta brillante saga.

Preparados, listos...

Nada más encender el cartucho, sorprende una **gran calidad técnica** patente desde el menú, que a su vez presenta opciones suficientes tanto para uno como varios jugadores (hasta 8 en turnos de dos).

Tras elegir la modalidad, nivel de dificultad y piloto, pasaremos directamente a competir contra uno o cuatro corredores, según el modo de juego, en cualquiera de los casi **50 circuitos** que se han incluido en este potente cartucho.

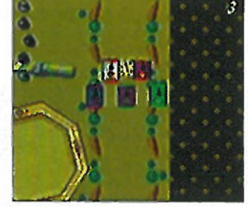
Y es aquí donde se produce todo un **despliegue técnico sobresaliente:** las carreras son alocadas y desenfrenadas, y se desarrollan en soberbios decorados que invitan a ser jugados una y otra vez gracias a su derroche de color y detalles tridimensionales. El **excelente manejo de los vehículos,** el hecho de poder utilizar ítems contra nuestros adversarios y la magnífica curva de dificultad nos proporcionarán excusas suficientes para fundir pilas sin parar durante mucho tiempo, solos o en compañía.

En resumen, que estamos ante un **excelente cartucho** que vuelve a demostrar que no hay consola pequeña, sino más bien grandes programadores.

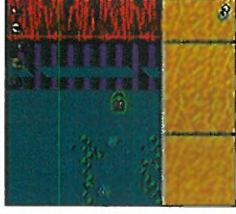


¡REÚNE A TUS AMIGOS !

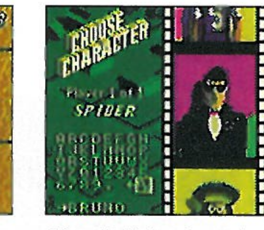
El modo que más sorprende es sin duda el multijugador. Hasta 8 amigos pueden enfrentarse por parejas en durísimos torneos que coronarán al más hábil con los dedos. Si contra la máquina es "chungo", con amigos la adrenalina se dispara sobremanera. ¡Y todo sobre una Game Boy!



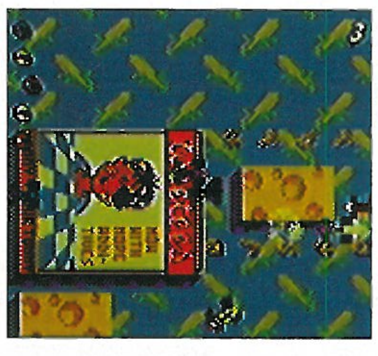
Está garantizado un alto grado de competitividad.



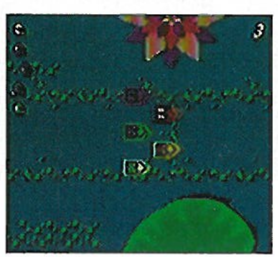
Que no se te vayan, o no los cogerás...



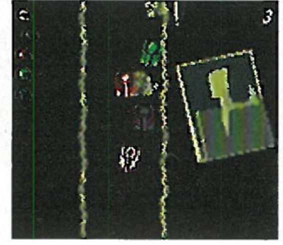
Elige el piloto adecuado. Y llámale como quieras.



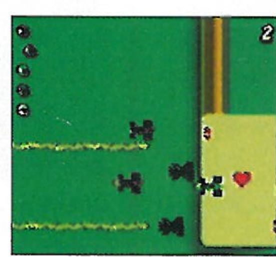




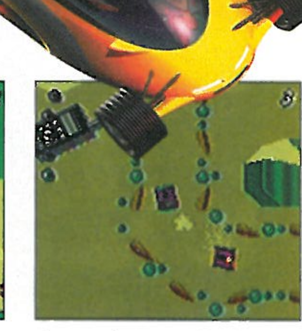
Los niveles sobre el agua son los más complicados.



Un buen cañonazo y pasamos a ser los líderes de la carrera.



Si te mola volar por los aires, aquí tienes una ocasión única.



¡Las verduras son ideales... para fabricar un circuito!

¡A éste no hay quien le gane!

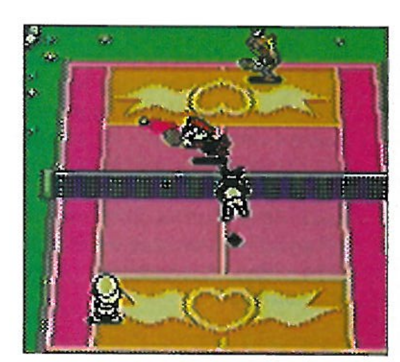
MARIO TENNIS

Por si las palizas en Nintendo 64 han sido pocas, Mario y compañía prueban suerte en GBC. No están todos los que eran: en un principio, sólo Luigi, Donkey Kong y Baby Mario son elegibles; y las pistas también se han visto reducidas en número. Pero tiene un modo rol impresionante.

Si no mata, engorda

Si no fuera por la historia, por tener un modo rol, el cartucho sería un juego de tenis más. Muy bueno, por su **increíblemente fiel control y gran apartado técnico,** pero uno más. Lo que hace de Mario Tennis uno de los "inevitables" para GBC es lo adictivo que resulta coger un "pingajillo" de personaje, que no sabe ni coger la raqueta, e ir llevándolo hasta la cima a fuerza de ganar partidos. Este simple planteamiento es conducido por un **desarrollo lleno de enriquecedores detalles,** personajes típicos y diálogos convincentes. Mediante el trato con la gente de la **Academia de tenis** (eres un estudiante) vas aprendiendo nuevas **técnicas de golpeo de la bola** (hay un entrenador específico para globos, otro para mates, dejadas...), de colocación en la pista o compenetración en dobles, que es similar a aprender nuevos poderes en un RPG de los típicos. Vamos, que es como cualquier juego de rol, pero no ganas experiencia luchando contra monstruos, sino jugando al tenis. También tienes **objetos equipables que le dan aún más aire RPG,** aunque se limitan a distintas raquetas y zapatos que irás ganando a medida que subas de nivel.

Y cuando hayas acabado, ¿qué? Pues te quedan **los partidos por cable Link,** descubrir todos los personajes que guarda el cartucho (sólo cinco de ellos son héroes de Nintendo, ¡pero tienes otros treinta para escoger!), canchas que irás ganando también a medida que avances; y los minijuegos, que en un principio son tres, pero quedan dos ocultos. Y por último -placentero cien por cien esto-, llevarte a tus chavales al cartucho de N64. ¿No tienes N64? Es igual, cómpralo. **No hay otro tenis con mejor control ni mayor duración.** Flipante.

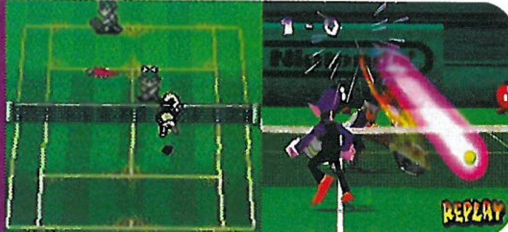


Para llegar a jugar contra Mario tendrás que convertirte en un verdadero experto en globos, dejadas, todos los golpes...

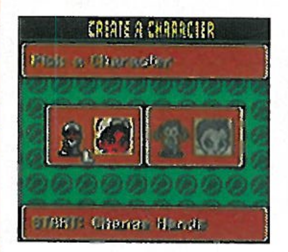




¡EL MISMO, PERO EN N64!
El señor que machaca a la izquierda es Gonínez, una bestia en la red. Y a la derecha, en N64, ¡muestra las mismas habilidades!

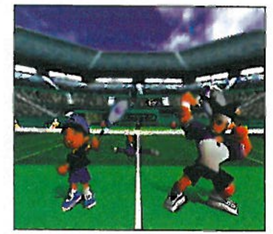


TÚ LOS CRÍAS Y ELLOS SE JUNTAN





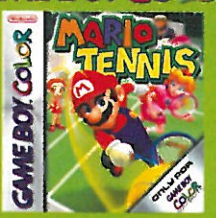




Para comenzar tu aventura, debes elegir entre nene o nena tenista. Una vez asignado el nombre (Sapínez) y el del compañero para jugar a dobles (Gonínez), toca ir por la academia retando a los de más bajo nivel, ganando experiencia en partidos y máquinas de entrenamiento. Una vez en la cima, habiendo ganado todo, llévate a los chavales a N64 y ¡a por todas!

FICHA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **TENIS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Tenistas: **36 PERSONAJES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **TRANSFER PAK**
- **BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)**
- **1 Ó 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS CON CABLE LINK.**

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **94**
Los escenarios podrían ser más vistosos, pero en cuanto a canchas y jugadores, reverencias.

SONIDO **90**
Los efectos se parecen poco a sonidos tenísticos, pero el chip da el do de pecho con la música.

JUGABILIDAD **96**
Como en N64: cuanto más juegas, más te gusta el control. El reto de ser el "namberjuan" pilla a lo bestia.

DURACIÓN **94**
Puede que termines pronto con el rol, pero quedan minijuegos, secretos, el Link y... ¡Transfer Pak!

TOTAL 96



¡Quieres ser un maestro de Mario Tennis en N64! Entonces lee nuestra guía en Nintendo Acción 99

Cuidadito con rozar mi supercoche

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: THQ
- Desarrollador: SPELLBOUND
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Niveles: 9 CIRCUITOS
- Edad: + 3 AÑOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS
- BATERÍA: NO
- DE 1 A 8 JUGADORES, NO SIMULTÁNEOS

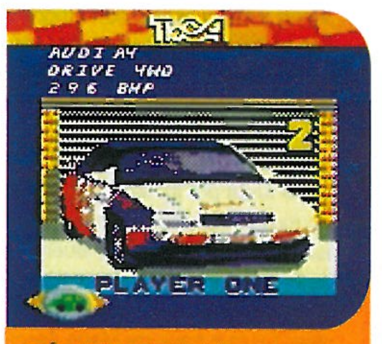
PRECIO:
6.490 PTA (39 €)

Qué fácil resulta escribir sobre juegos como éste. Son agradecidos, que se dice. Especialmente si te molan los coches –los buenos–, las carreras, y la perspectiva isométrica. Si además eres de los que no puede evitar retar a otros conductores, entonces no busques más: aquí caben hasta 8 jugadores alternativos.

Frena a tiempo, o te llevas los conos

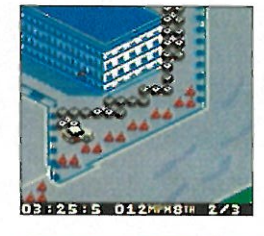
El desafío es simple: tocar la copa TOCA. Una competición con coches que se llaman **superturismos** y que se desarrolla en **circuitos** de Fórmula 1. Hay **9** en el cartucho, y todos están en las **Islas Británicas.** Para regocijo del que escribe, ofrecen un nivel de detalle extraordinario, incluidos unos abundantes conos que ya nos encargaremos de arrasar en cualquiera de las vueltas. A los coches también se les ha sacado máximo rendimiento: la perspectiva utilizada no da para lucimientos, y sin embargo los autos tienen forma, volumen, colores y hasta se deja adivinar el rodar de las neumáticos.

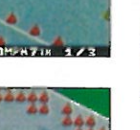
El conjunto es bueno, muy bueno –la sensación de velocidad es la apropiada, el control es preciso–, pero debéis saber que **aquí no gana el que mas corre, sino el que más controla.** Hace falta entrenar mucho y conocerse el circuito, que por cierto está bastante mal señalizado, para sorprender a los rivales. Y hace falta pisar el freno y dejar de acelerar antes del momento de no retorno para sorprendernos a nosotros mismos. Si queréis un consejo, aprovechad las partidas multijugador para sorprender a los flechas de pilotos que os han salido de rivales. Y **practicad,** que con juegazos así no cuesta mucho.



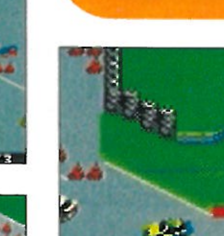
SÓLO PRIMERAS MARCAS

Cualquiera de los 8 coches disponibles es lo suficientemente rápido como para ganar carreras y campeonatos. Será una cuestión de gusto decidir entre el Audi y el Laguna, o el Vectra y el Honda, o...





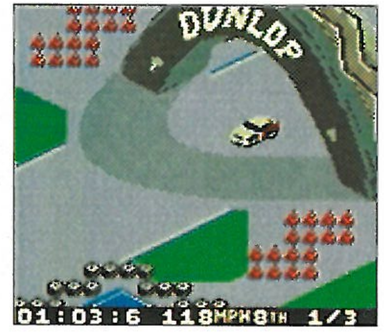

La competitividad está por las nubes. ¡Eh, ojo que me cuelo por el lateral!

ME VOY, ME VOY...





Los derrapes están a la orden. Por tres razones básicamente: hay curvas muy cerradas en todas las pistas, llueve (hay una opción para fijar este parámetro) y... sí, vamos demasiado rápido. ¿O es que te han dado un golpe por detrás?



El nivel de detalle de los circuitos es fantástico. Fíjate en ese neumático.

EL ANÁLISIS



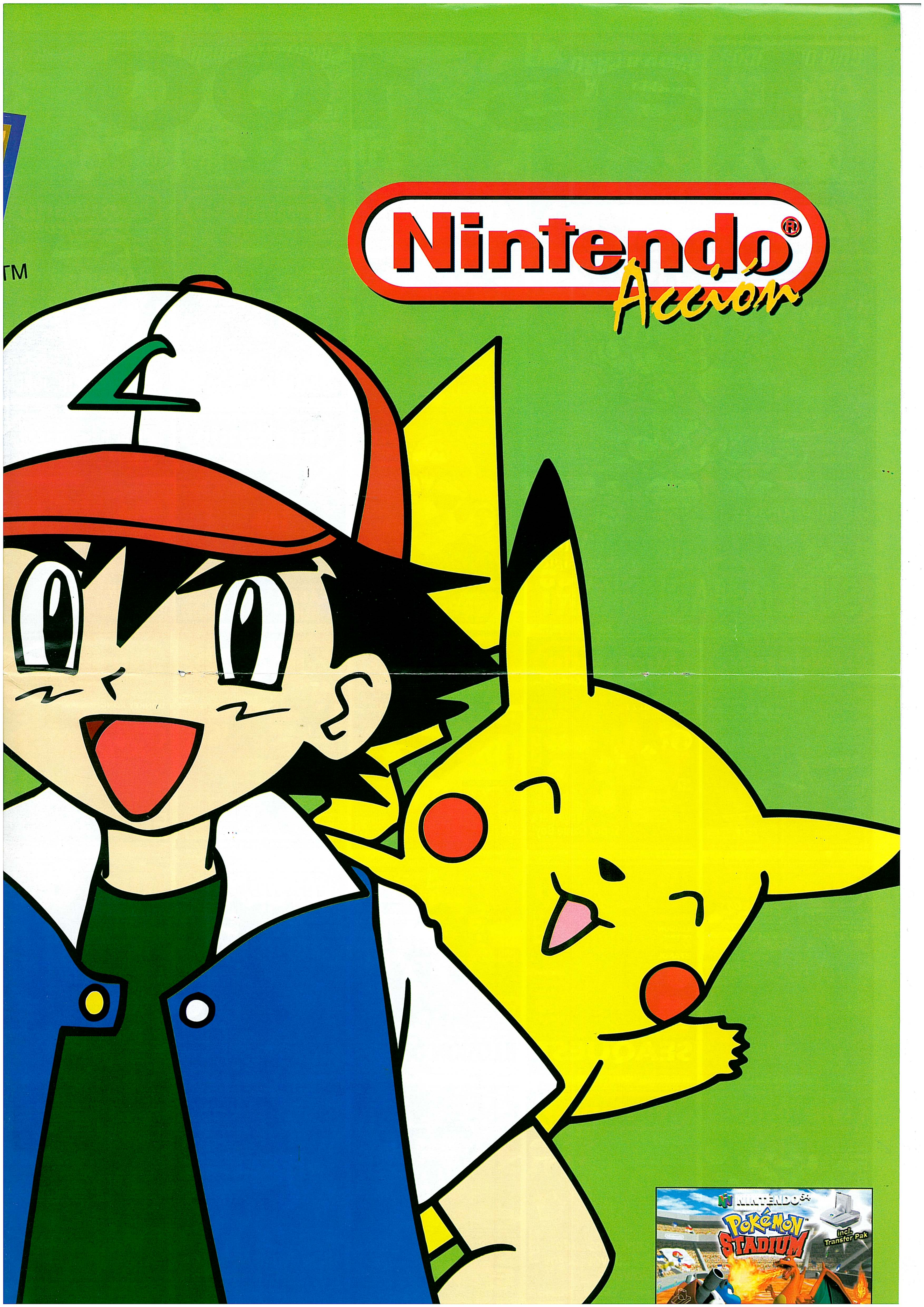
GRÁFICOS 91
Los circuitos están plagados de detalles, y los coches, pese al tamaño y la lejanía, consiguen diferenciarse y aparecer nítidos.

SONIDO 80
Con varios coches en pantalla se produce un efecto batidora.

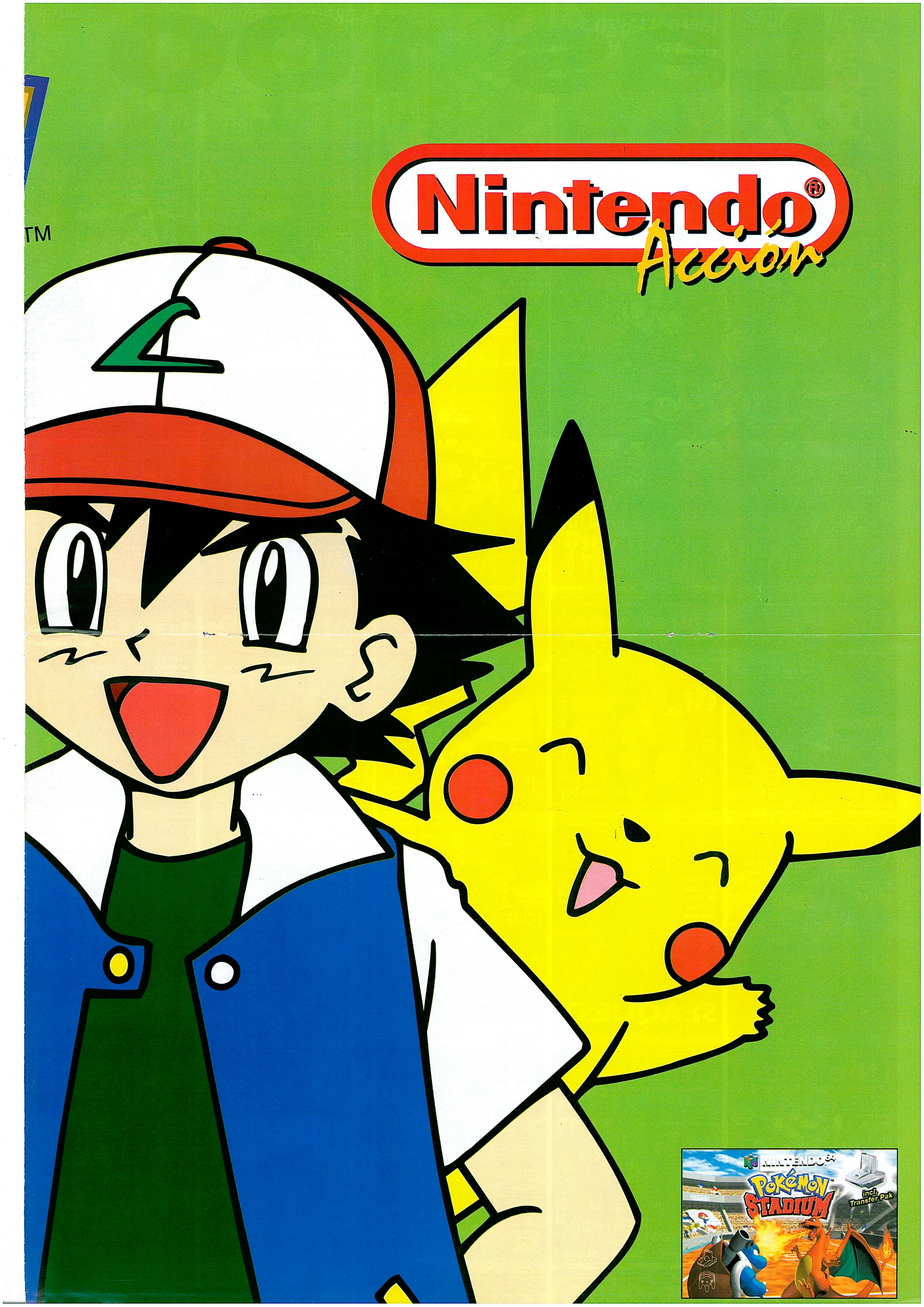
JUGABILIDAD 88
El control sobre los coches es genial, pero el nivel de dificultad exige entrenamiento.

DURACIÓN 93
El apartado más rentable. Hay 9 circuitos y un modo "party play" para 8 jugadores alternativos.

TOTAL 90



TM
Nintendo®
Acción
NINTENDO64
Pokémon
STADIUM
incl. Transfer Pak


TM
Nintendo®
Acción
NINTENDO64
POKéMON
STADIUM
incl. Transfer Pak



Pokémon
¡Hazte con todos!™
GAME BOY
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Azul
GAME BOY
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Roja
GAME BOY
Pokémon
Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
GAME BOY COLOR
Pokémon
TRADING CARD GAME
GAME BOY COLOR
Pokémon
PINBA
GAME BOY COLOR
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Oro
GAME BOY COLOR
Pokémon
¡Hazte con todos!
Nintendo®


Pokémon
¡Hazte con todos!
GAME BOY
Pokémon ¡Hazte con todos!
Edición Azul
GAME BOY
Pokémon ¡Hazte con todos!
Edición Roja
GAME BOY
Pokémon Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
GAME BOY COLOR
Pokémon TRADING CARD GAME
GAME BOY COLOR
Pokémon Pinball
GAME BOY COLOR
Pokémon ¡Hazte con todos!
Edición Oro
Pokémon ¡Hazte con todos!



MARZO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5		7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30



MARZO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5		7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

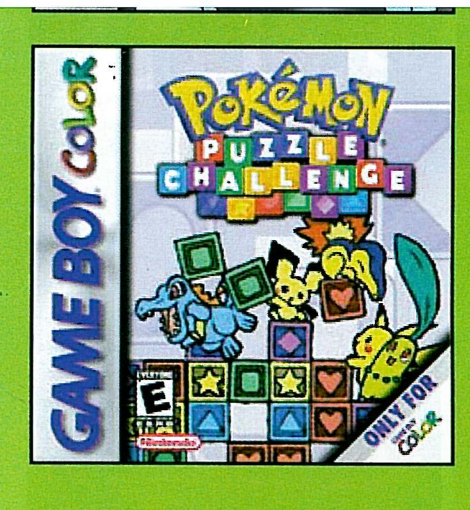
L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30



2001

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



2001

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				


endo Acción
MARIO 64 VUELVE EL REY
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
TERRANIGMA
EL JUEGO DE JAMES BOND
¡EXPLOSIÓN BOMBERMAN!
EL JUEGO DEL AÑO
Duke Nukem 64
FIFA: Rumbo al Mundial 98
Banjo Kazooie
Mortal Kombat 4 ¡¡Temblad!!
MISSION: IMPOSSIBLE
V-RALLY 99
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
F-1 WGP II ¡Máxima potencia!
STAR WARS: EPISODE I RACER
RESIDENT EVIL 2
TONIC TROUBLE
SHADOWMAN
POKéMON STADIUM
MARIO PARTY 2
POKéMON
Nintendo Acción
ESPECIAL Nº 100
¡Se acercan dos nuevas ediciones!!
POKéMON ORO Y PLATA
POKéMON TRADING CARD
¡¡REGÁLATE POKéMON!!
MAJORA'S MASK
¡¡REGALAMOS 500 JUEGOS DE N64 Y GBC!!

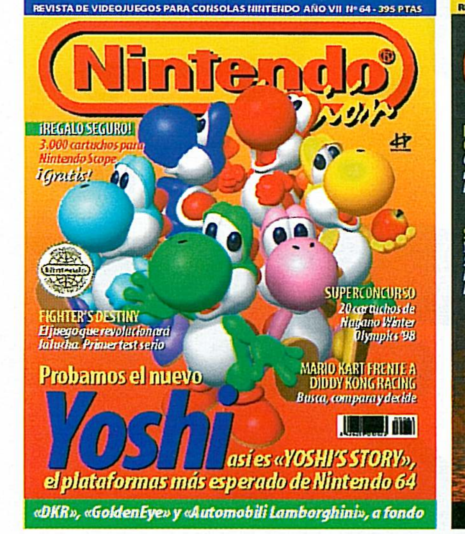


Nintendo Acción
MARIO 64 VUELVE EL REY
Todos los nuevos códigos secretos de UMK3
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
Primera entrega de la GUÍA COLECCIONABLE de Mario 64
TERRANIGMA
Continuamos con la GUÍA COLECCIONABLE de MARIO 64
EL JUEGO DE JAMES BOND
Todos los movimientos y golpes secretos de Mortal Kombat Trilogy
¡EXPLOSIÓN BOMBERMAN!
Trucos para sacarle el máximo partido a «Mario Kart 64»
EL JUEGO DEL AÑO
Segunda parte de las guías de «Mario Kart 64» y «Blast Corps»
Duke Llega el rey del arcade Nukem 64
«GoldenEye»: Guía para Agentes Secretos
FIFA: Rumbo al Mundial 98
Última entrega de la guía Mario Kart 64
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Banjo Kazooie
Mortal Kombat 4 ¡¡Temblad!!
MISSION: IMPOSSIBLE
V-RALLY 99
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
EMPEZAMOS LA GUÍA MÁS SALVAJE DE «TUROK 2»
F-1 WGP II ¡Máxima potencia!
Guía para disfrutar al máximo de Beetle Adventure Racing
STAR WARS: EPISODE 1 RACER
Guía Mario Party con los secretos de todos los tableros
RESIDENT EVIL 2
Pistas y claves para ganar siempre en STAR WARS RACER
TONIC TROUBLE
Todos los secretos de Quake II, al descubierto
Guía total de SHADOWMAN
¡¡Primeras imágenes del nuevo Zelda!!
POKéMON STADIUM
Guía de Resident Evil 2 y trucos para Pokémon Rojo y Azul
MARIO PARTY 2
Guías de Jet Force Gemini y Resident Evil 2
¡¡Llega Pokémon Amarillo!!
POKéMON TRADING CARD
Zelda: Majora's Mask y Mario Tennis, a fondo
¡¡REGÁLATE POKéMON!!
Mario Party 2: Guía de todos los minijuegos
MAJORA'S MASK
Todos los mapas y los 150 Pokémon
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
NINTENDO 64 GAME BOY COLOR GAME CUBE GAME BOY ADVANCE
ESPECIAL Nº 100
PREVIEWS
Indiana Jones
Banjo-Tooie
Aydin Chronicles
GUÍAS DE TRUCOS
Majora's Mask
Perfect Dark
ISS 2000
NUEVAS SECCIONES
¡¡Se acercan dos nuevas ediciones!!
POKéMON ORO Y PLATA
CALENDARIO GIGANTE DE POKéMON
¡¡REGALAMOS 500 JUEGOS DE N64 Y GBC!!







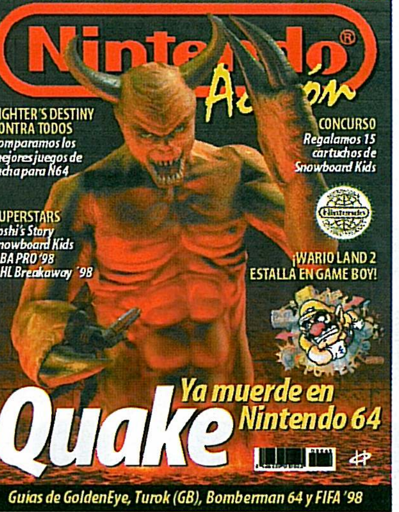



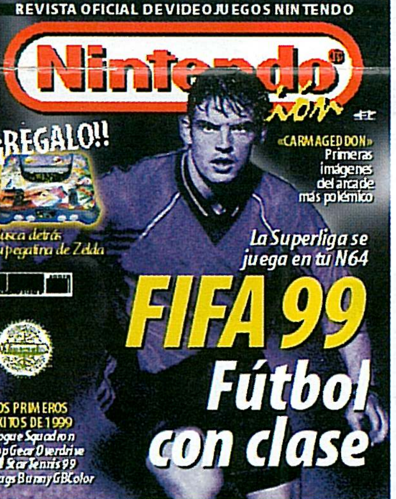


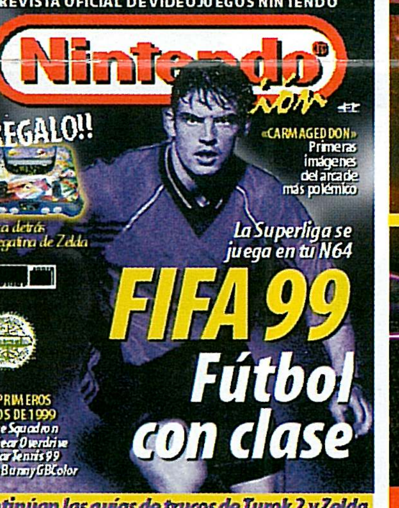






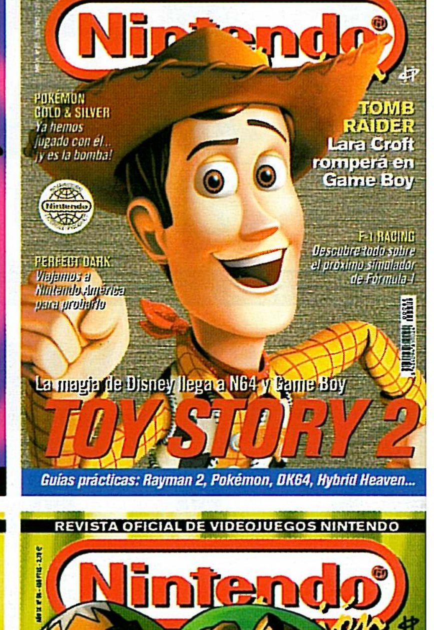


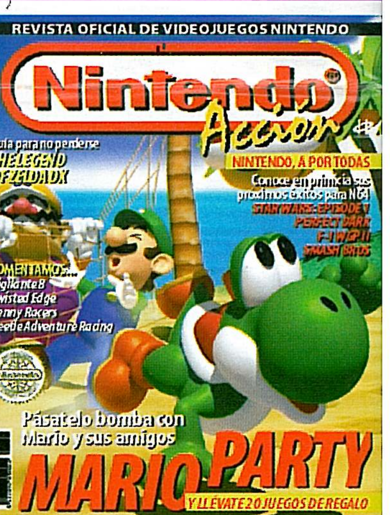










Nintendo Acción

Concurso: Pinta un globo de Kirby y llévate un montón de regalos

Avalancha portátil: DKL 2, Pocahontas, Tetris Attack, Galaga & Galaxian

RARE habla en exclusiva sobre DKC 3

El mejor simulador de fútbol vuelve a Super Nintendo y Game Boy

FIFA 97

Previews: DKC 3, Tintín 2, NBA Live '97, Prince of Persia

DOSSIER: Así serán los juegos de lucha del futuro

¡¡Primeras imágenes!! Mario Kart llega a N64

Regalamos mochilas, riñoneras y bolsas de Tintín

DOSSIER: Todos los juegos de deporte para Nintendo 64

Concurso SF-ALPHA 2: Regalamos bicicletas, joysticks y vídeos de Street Fighter

DKC 3: El juego perfecto 100%

EL MEJOR DONKEY

Guía Donkey Kong Land 2 para Game Boy



Super Poster ISS 64

Novedades: Wave Race, FIFA 64, Lucky Luke

Guías de trucos: Turok, Terranigma, Tintín El Templo del Sol

Killer Instinct Gold en Nintendo 64

AHORA TOCA LUCHAR

Última entrega del COLECCIONABLE de MARIO 64

Mario Kart arrasará los circuitos de tu N64

¡AQUÍ VIENE!

SUPLEMENTO ESPECIAL: Todos los golpes de Killer Instinct Gold

PRIMERAS IMÁGENES del arcade más esperado

¡STARWING 64!

GUÍAS DE TRUCOS: Terranigma, Turok, Spirou y Mario Kart

El juego más explosivo para tu Nintendo 64

BLAST CORPS

Sorteamos 10 Shadows of the Empire, 15 Super Star Wars, 20 Star Wars GB

Llega el juego que te hará pasar miedo

ATRÉVETE CON DOOM 64

Mapas de Tintín: El Templo del Sol GB

Probamos el nuevo Yoshi: así es "YOSHI'S STORY", el plataformas más esperado de Nintendo 64

«DKR», «GoldenEye» y «Automobili Lamborghini», a fondo

Quake: Ya muerde en Nintendo 64

Guías de GoldenEye, Turok (GB), Bomberman 64 y FIFA '98

Goemon: Rol para la nueva generación

Guía Duke Nukem 64: ¡acaba con los cerdos alienígenas!

LLEGA EL MEJOR "SHOOT-EM-UP" DEL AÑO

¡Acepta el desafío de Forsaken!

Guías de Trucos: Yoshi's Story, Duke Nukem 64, Tetrisphere...

Tenemos las imágenes más esperadas del momento

Zelda: Descubre por qué Zelda será el juego del siglo

el deseado

Guías de Trucos: Goemon, Lufia, Yoshi's Story, Duke Nukem

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

¡TODOS LOS SECRETOS DE ZELDA!

Guías de trucos de Turok 2, Bomberman Hero y Mission:Impossible

¡REGALO!

La Superliga se juega en tu N64

FIFA 99: Fútbol con clase

Continúan las guías de trucos de Turok 2 y Zelda

¡Prepárate para la acción más atómica!

DUKE HA VUELTO

CASTLEVANIA 64: Primer contacto con el "crack" de Konami

PRIMERA REVIEW

CASTLEVANIA 64

¡¡Terroríficamente divertido!!

Descubre los 50 mejores TRUCOS para ZELDA 64

¡Pásalo bomba con Mario y sus amigos!

MARIO PARTY

¡Descubrimos todos los secretos de Castlevania 64!

REGALAMOS 20 NBA JAM 2000

JET FORCE GEMINI

¡Un "shoot em up" de otra galaxia!

Guías de Goemon 2, All Star Tennis, Shadowman, R-Type DX...

INVASIÓN POKÉMON

Regalamos 40 Carmageddon y 40 Tonic Trouble

LLEGA DONKEY KONG 64

Guías para llegar al final de Hybrid Heaven y Tonic Trouble

LOS NUEVOS POKÉMON QUE VIENEN

Guías de DONKEY KONG 64 y POKÉMON

TOMB RAIDER: Lara Croft rompe en Game Boy

TOY STORY 2

Guías prácticas: Rayman 2, Pokémon, DK64, Hybrid Heaven...

Pokémon

GUÍA DE TRUCOS

PERFECT DARK

PASO A PASO

Pokémon Snap

LAS NUEVAS CONSOLAS DE NINTENDO

GAMECUBE

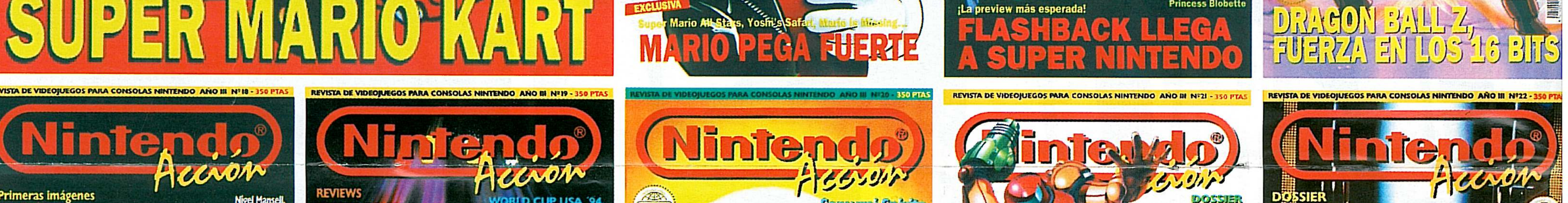
GAME BOY ADVANCE

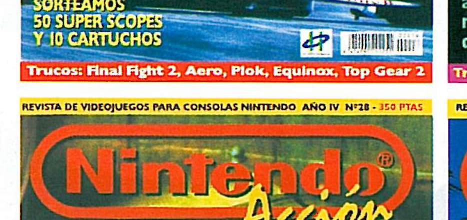
El pinball que se lleva

Pokémon Pinball

ZELDA, EL JUEGO PERFECTO

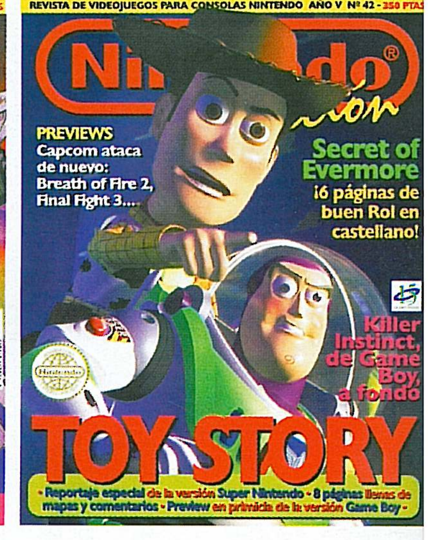
Las 100



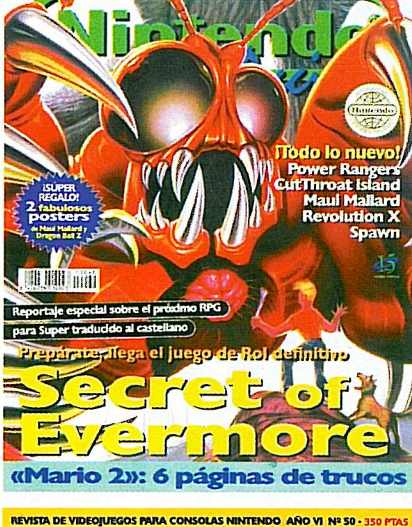
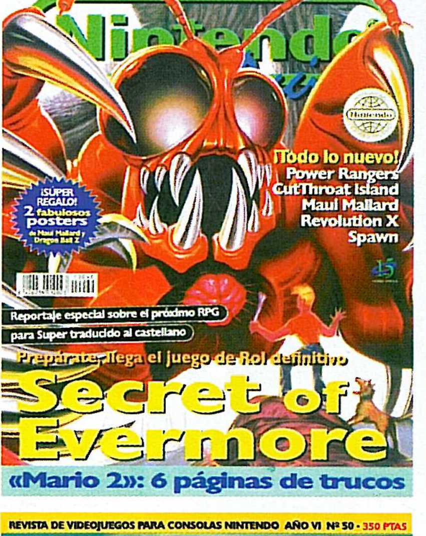















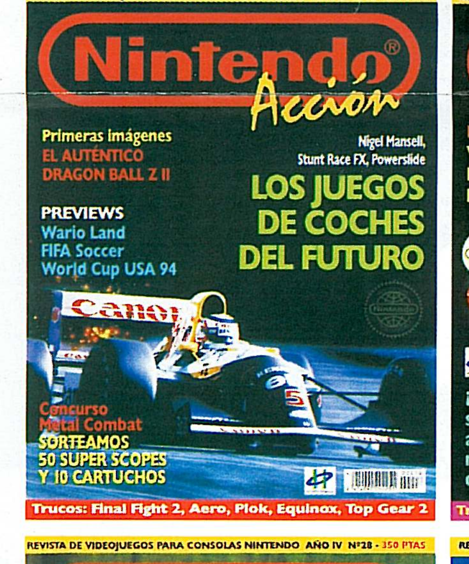
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO I Nº1 - 350 PTAS
Nintendo Acción
NOVEDADES
GAME BOY
Super Mario Land 2
Megaman 2
N.E.S
Bart vs the World
Blues Brothers
SUPER NINTENDO
Bart's Nightmare
Street Fighter 2
Llega hasta el final de...
Tortugas 2
Tiny Toon
Legend of Zelda
Super Mario World
Apúntate a la carrera del siglo
SUPER MARIO KART
STREET FIGHTER II
MAGICAL QUEST
RETURN OF THE JOKER
MARIO PEGA FUERTE
¡La preview más esperada!
FLASHBACK LLEGA A SUPER NINTENDO
DRAGON BALL Z, FUERZA EN LOS 16 BITS
LOS JUEGOS DE COCHES DEL FUTURO
Trucos: Final Fight 2, Aero, Plok, Equinox, Top Gear 2
¿Cuál es el mejor?
TETRIS 2
¡El primer juego para Super Game Boy!
Trucos: Sky Blazer, Jurassic Park, Fatal Fury 2, Tazmania
DRAGON
Así será el juego de Bruce Lee
Las 55 mejores pistas para ayudar a Wario
Ya llega Super Metroid
24 MEGAS DE POTENCIA
Grandes trucos para Megaman X
DOSSIER
ASÍ NACIÓ DONKEY KONG
De la tele a Super Game Boy y 16 bits
POWER RANGERS
Guías de lucha: Fatal Fury 2 al descubierto
True Lies, lo último de Acclaim para 16 bits
SCHWARZENEGGER EN PLAN SALVAJE
Iniciamos la guía para descubrir el Secreto del Mana
Vive una aventura en el fondo del mar
SEAQUEST
El juego que marcará una época
ILLUSION OF TIME
Todos los golpes secretos de Killer Instinct
Llega la revolución del arcade
¡¡Es él, ha vuelto!!
Kirby's Dream Land 2, Unirally, International Superstar Soccer
¡¡PRIMICIA!!
El misterio, por fin, desvelado
Así es Ultra 64
Guías MK3, Doom y Mario 2
¡¡Te lo contamos todo sobre los nuevos juegos de los Power Rangers!!
Guías DKC2, Tintín y Mario 2
Secret of Evermore
«Mario 2»: 6 páginas de trucos
UN NUEVO DRAGON BALL PARA SUPER NINTENDO
Todos los trucos de Earthworm Jim 2
TOY STORY

Las 100


REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO I Nº1 - 350 PTAS
Nintendo Acción
NOVEDADES
GAME BOY
Super Mario Land 2
Megaman 2
N.E.S
Bart vs the World
Blues Brothers
SUPER NINTENDO
Bart's Nightmare
Street Fighter 2
Llega hasta el final de...
Tortugas 2
Tiny Toon
Legend of Zelda
Super Mario World
Apúntate a la carrera del siglo
SUPER MARIO KART



























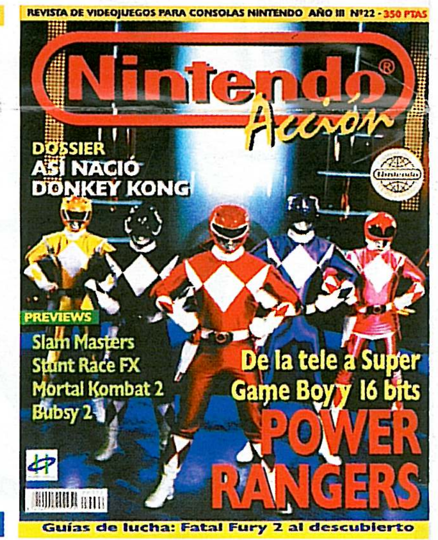






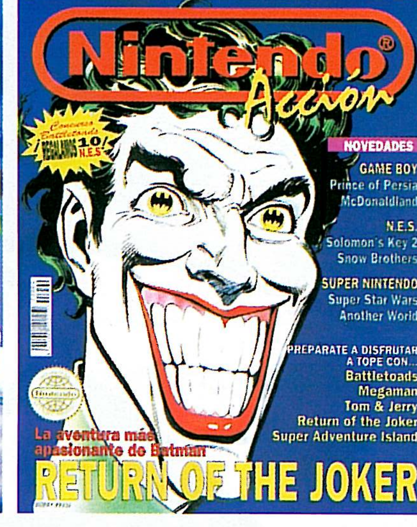












portadas

Nintendo Acción
¡ESTO ES LA GUERRA!
Desert Strike

Nintendo Acción
¡SEXI BASINGER!
Cool World

Nintendo Acción
¡ESCALOFRIANTE!
The Addams Pugsley's Scavenger Hunt

Nintendo Acción
¡UNA DE ROMANOS!
Asterix llega a Nintendo

Nintendo Acción
¡MÁXIMA POTENCIA!

Nintendo Acción
STREET FIGHTER II TURBO

Nintendo Acción
ALADINO, ¡ASÍ SE JUEGA!

Nintendo Acción
¡¡SIENTE TODO SU PODER!!

Nintendo Acción
LOS NUEVOS ÍDOLOS DE BARRO

Nintendo Acción
¡QUE ODÍN OS PROTEJA!

Nintendo Acción
MORTAL KOMBAT II DA LA CARA
Trucos: Mowgli te enseña los secretos de El Libro de la Selva

Nintendo Acción
DESCUBRE EL REY LEÓN
Trucos para Stunt Race, Metroid, MK II, Clayfighter, Art of Fighting

Nintendo Acción
¿QUÉ JUEGO DE LUCHA COMPRAR?

Nintendo Acción
NO TE QUEDES COLGADO EN «DKC»

Nintendo Acción
¡TERRORÍFICO!
Demon's Crest, regresa el clásico de Capcom

Nintendo Acción
PRIMAL RAGE
¡¡Primeras imágenes para Super Nintendo!!

Nintendo Acción
¡¡ATRÉVETE CON ELLOS!!
Acaba con Judge Dredd y Super Punch Out

Nintendo Acción
KILLER INSTINCT
La furia se desata en Super Nintendo

Nintendo Acción
¡¡Qué "grande" eres, baby!!
Super Mario World 2, a romper en Super Nintendo

Nintendo Acción
¡Qué animalada!
DONKEY KONG COUNTRY 2 · Primera Review
Todos los secretos de BATMAN FOREVER

Nintendo Acción
... siente la fuerza de Nintendo 64
Todas las claves de «Secret of Evermore»

Nintendo Acción
Un bombazo para tu Game Boy
Los trucos ocultos de Secret of Evermore

Nintendo Acción
Pulveriza todos los records
Pistas imprescindibles para «DragonHeart» en GB

Nintendo Acción
La nueva cara de STREET FIGHTER
Todo sobre "SF Alpha 2" en SNES

Nintendo Acción
Turok
Mapas de "Tintín en el Tíbet" de GB

portadas



Nintendo Acción
¡ESTO ES LA GUERRA!
¡SEXI BASINGER!
¡ESCALOFRIANTE!
¡UNA DE ROMANOS!
¡MÁXIMA POTENCIA!
STREET FIGHTER II TURBO
ALADINO, ¡ASÍ SE JUEGA!
¡¡SIENTE TODO SU PODER!!
LOS NUEVOS ÍDOLOS DE BARRO
¡QUE ODÍN OS PROTEJA!
MORTAL KOMBAT II DA LA CARA
DESCUBRE EL REY LEÓN
¿QUÉ JUEGO DE LUCHA COMPRAR?
NO TE QUEDES COLGADO EN «DKC»
¡TERRORÍFICO!
PRIMAL RAGE
¡¡ATRÉVETE CON ELLOS!!
KILLER INSTINCT
¡¡Qué "grande" eres, baby!!
¡Qué animalada!
... siente la fuerza de Nintendo 64
Un bombazo para tu Game Boy
Pulveriza todos los récords
La nueva cara de STREET FIGHTER
Turok

Venga, ahora os toca a vosotros

X-MEN MUTANT WARS

Pues parece que les ha gustado eso de la camorra portátil a los X-Men. Es su segunda aparición en muy poquito tiempo en GBC, pero han decidido olvidar el tedioso método de zurrarse uno por uno y han pasado a patrullar la ciudad los cinco juntitos. A ver qué tal se les da.

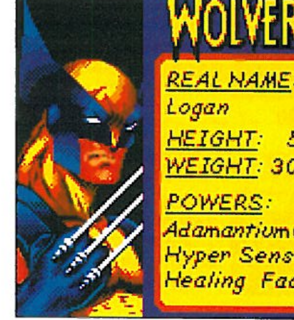
No se amontonen, por favor

Para no dar lugar a confusiones, empezaremos aclarando que **patrullan juntos, pero por turnos,** de modo que básicamente estamos ante un beat'em up de lo más clásico en el que podemos cambiar de personaje en cualquier momento. Este cambio de protagonista conlleva también cambios en las habilidades y en la fuerza, claro. Por ejemplo, Lobezno es el único que sólo puede atacar desde cerca, pero su resistencia es enorme. Decide si conviene o no para esta situación.

Por lo demás, la mecánica del juego se reduce a **avanzar destrozando engendros enemigos,** dejarnos caer por un par de bifurcaciones para recoger ítems (como energía, llaves,...), volver al camino principal, y golpearnos seriamente con el jefe de final de nivel.

El cartucho también incorpora un **modo batalla** que nos permitirá enzarzarnos en batallas "uno vs uno" con los jefes de fin de nivel.

Los peros llegan al comprobar que Lobezno es el único personaje que ha mantenido sus golpes especiales, por lo que el resto de la patrulla se limita a disparar a diestro y siniestro sin mostrar diferencias entre ellos. Unid esto a una mecánica sin muchos alicientes y a una **realización técnica un poco mediocre,** y encontraréis unos X-Men descafeinados, con muy pocas sorpresas que llevarnos a los ojos. Para poco exigentes y/o fans.







Para poder acceder al siguiente nivel, además de saludar amistosamente al jefe de fase, deberemos recoger una llave escondida en un recóndito lugar.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HAL CORP.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **10 FASES**
- Edad: **+11**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- PRECIO:

6.490 PTA (39 €)

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 70
Los protagonistas, correctos, pero el único que se mueve bien es Lobezno. Los enemigos están menos detallados.

SONIDO 78
La música acompaña bien a la acción. Efectos simples.

JUGABILIDAD 71
El control es difícil con todos menos con Lobezno, haciéndose tedioso avanzar entre tanto bicho.

DURACIÓN 68
Sinceramente, creemos que diez fases así de cortas no son suficiente para mantenerte pegado

TOTAL 72

HACIENDO AMIGOS POR DONDE PASAN









Los combates contra los jefes finales son de lo más parecido a los de X-Men Mutant Academy. Cada jefe final se presenta con su barra de energía, nosotros con la nuestra, y normalmente se decantan por un **estilo cuerpo a cuerpo** que nos hará recurrir al tipo de técnicas que utilizaríamos en un combate de uno contra uno.

¡Quieres passwords! Pues hala, echando desayunos con galletas a la sección de trucos página 73

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.
Puntuación 92

1080° SNOWBOARDING

▶NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.
Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.

▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.
Puntuación 90

BLUES BROTHERS 2000

▷TITUS ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R, E
Plataformas y minijuegos a partes iguales, además de un modo 2P sorprendente.
Puntuación 79

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

▷KONAMI ▷Aventura
▷10.490 PTA (63 €) ▷1J, C, E
Una terrorífica aventura con terroríficas situaciones y mucho suspense. Impactante.
Puntuación 88

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

DONALD DUCK QUAC ATTACK

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 ptas (69€) ▷1-4J, R, E

El plataformas más completo hasta la fecha creado para Nintendo 64. Original en su planteamiento, único en su desarrollo, con cuatro monos diferentes por controlar, minijuegos y modos multijugador para que nadie se quede sin disfrutarlo. Incluye Expansion Pak porque su "enormidad" técnica y jugable lo necesita. Si no has jugado con él (aún), no sabes lo que te has perdido.
Puntuación 97

DUCK DODGERS

▶INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.
Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.
Puntuación 96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2

▶KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.
Puntuación 89

GOLDENEYE 007
▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R

El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.
Puntuación 94

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Mario Tennis
3. Pokémon Snap
4. Mario Party 2
5. Pokémon Stadium + Transfer Pak
6. 007 El Mundo nunca es suficiente
7. Perfect Dark
8. F-1 WGP (Player's Choice)
9. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
10. Mickey's Speedway USA

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS

▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.
Puntuación 80

ISS 2000

▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.
Puntuación 88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES

▶KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.
Puntuación 91

¿Aún sin Expansion Pak? Hazte con él y con DK 64 por sólo 11.500 PTA

JET FORCE GEMINI


▶NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €)▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.
Puntuación 86

LAMBORGHINI


▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.
Puntuación 80

LYLAT WARS


▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

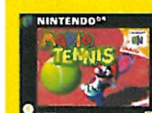
MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2


▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
56 minijuegos para aprovechar bien los fines de semana. Calidad y diversión.
Puntuación 92

MARIO TENNIS
▷NINTENDO ▷Tenis
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R, T


¿Te quedaste con ganas de llevarte tú la Copa Davis? Pues aquí tienes seis copas para ganar, dieciséis personajes para elegir, once canchas diferentes (incluidas algunas muy "originales"), y una calidad técnica sobresaliente. Y si además cuentas con amigos y mandos, las pachangas con gritos incluidos están servidas para los siguientes... pongamos, diez años.
Puntuación 93

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE
▷THQ-AVENTURA
El mítico héroe se interna en Nintendo 64 con una aventura de guión peliculero, acción a tope y exploración de antiguos mundos, pero en 3D.

DENTRO DE DOS MESES...

▷BANJO-TOOIE
▷NINTENDO-AVENTURA
El pollo y el oso volverán con más calidad técnica aún y todos aquellos secretos que dejaron por resolver en su primera aventura. Esperan muchas sorpresas...

DENTRO DE TRES MESES...
▷AIDYN CHRONICLES
▷THQ-ROL
Si crees que a estas alturas ya habrás terminado con Zelda Majora's Mask, no te preocupes. Tienes más Rol de calidad esperándote en Aydin. Y por si acaso quieres saber de qué va la cosa, pásate por las noticias. ¿Que ya te has pasado? Bueno, ¡¡a que mola!?

DENTRO DE CUATRO MESES...

▷EXCITE BIKE 64
▷NINTENDO-CARRERAS
Nintendo se está esmerando para que toda la jugabilidad de aquel clásico de NES se refleje, con la calidad propia de N64, en este cartucho. Afortunadamente ya lo hemos probado y va a ser uno de los imprescindibles.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▶NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

MONACO GP 2

▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

NBA COURTSIDE

▶NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

¿13.000 justitas? No te lo pienses, Zelda Majora's Mask y a disfrutar

NBA JAM 2000

▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €)▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷Nintendo ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
¿Recordáis un juego llamado Tetris Attack? Pues toda su magia, jugabilidad y adicción se han trasladado ahora a Nintendo 64, apoyado por el inconfundible sello Pokémon. Se trata de conseguir el título de Puzzle Master, y eso pasa por vencer a los 15 entrenadores que nos retan a mover el cerebro con mayor rapidez y y habilidad. Te hará falta deshacerte del mayor número de piezas posible (reuniendo más de tres en la misma línea) en el menor número de movimientos. Tiene modos interesantes, que a buen seguro alargarán la vida del juego.

Puntuación: 90

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

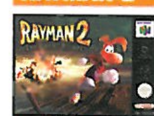
01. Perfect Dark
02. Pokémon Snap
03. Mario Party 2
04. 007 The world is not enough
05. Mario Tennis
06. Majora's Mask
07. Pokémon Stadium
08. Donkey Kong 64
09. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
10. Pokémon Puzzle League

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN





▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER




▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
¿Decimos algo o nos vamos callando? Si eres nintendero, ya lo tendrás, si no, también.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

LOS FAVORITOS DE JUAN CARLOS GARCÍA

01. Mario Tennis
02. Perfect Dark
03. Majora's Mask
04. 007 The world is not enough
05. Pokémon Snap
06. The New Tetris
07. Pokémon Puzzle League
08. Jet Force Gemini
09. Rayman 2
10. Ridge Racer 64

THE NEW TETRIS




▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON



▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

Y EL RESTO...



ARMY MEN SARGE'S HEROES
▷3DO
▷Acción
▷8.990 PTA (54 €)

BUCK & BUMBLE
▷UBI
▷Acción
▷7.490 PTA (45 €)



CYBER TIGER
▷EA Sports
▷Golf
▷9.990 PTA (60 €)



ECW HARDCORE REVOLUTION
▷Acclaim
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



LODE RUNNER 3D
▷Infogrames
▷Puzzle
▷5.490 PTA (33 €)



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
▷Capcom
▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €)



MILO'S ASTRO LANES
▷Crave
▷Bolos
▷8.990 PTA (54 €)



MONSTER TRUCK MADNESS 64
▷Rockstar Games
▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €



NBA IN THE ZONE 2000
▷Konami
▷Baloncesto
▷10.990 PTA (66 €)



POWER RANGERS
▷THQ
▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €)



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
▷Acclaim
▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €)



SUPERMAN
▷Titus
▷Aventura
▷6.990 PTA (42 €)



TETRISPHERE
▷Nintendo
▷Puzzle
▷7.490 PTA (45 €)



TOM & JERRY: FISTS OF FURRY
▷New Kid
▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €)



TUROK RAGE WARS
▷Acclaim
▷Acción
▷5.990 PTA (36 €)



WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64
▷Nintendo
▷Golf
▷6.490 PTA (39 €)



WCW MAYHEM
▷EA Sports
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



WORLD LEAGUE SOCCER 2000
▷Southpeak Int.
▷Fútbol
▷9.990 PTA (60 €)

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de Jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 90

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 84

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001


▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
Puntuación 80

CHICKEN RUN

▷THQ ▷Estrategia
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.
Puntuación 84

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

▷ACCLAIM ▷BMX
▷5.990 PTA (36 €) ▷1/4J, GBC
Coge casco y rodilleras, porque vas a volar por los aires (con tu bici), haciendo un montón de piruetas.
Puntuación 88

DISNEY'S DINOSAUR

▷UBI SOFT ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Basado en la peli de Disney, es un juego muy cerebral que no ha llegado a calar entre el público.
Puntuación 58

DONALD QUACK ATTACK

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un plataformas de buena factura técnica, que podría haber aportado mucho más al género de los saltos.
Puntuación 80

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología GBC, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. Pokémon Amarillo
2. Pokémon Pinball
3. Donkey Kong Country
4. Pokémon Trading Card
5. Pokémon Azul
6. Pokémon Rojo
7. Super Mario Bros. DX
8. Wario Land 3
9. Tarzan
10. Disney's Dinosaur

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Sus 4 modos arcade y simulación lo sitúan entre los juegos de F-1 más "duraderos" de GBC.
Puntuación 90

GEX 3

▷EIDOS ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un divertido plataformas con puzzles, toques de ingenio, fases extensas y atractiva jugabilidad.
Puntuación 85

GIFT

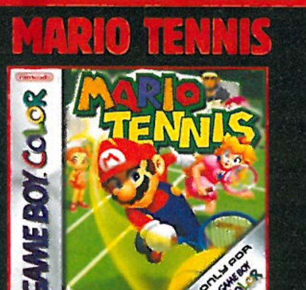
▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

GTA 2

▷TAKE 2 ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De nuevo somos los malos, y ya sea con el coche o a pie esperan muchas "oscuras" misiones.
Puntuación 73

HEROES OF MIGHT & MAGIC

▷3DO ▷RPG
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Si te molan la estrategia pura y el tema medieval, éste es tu juego. Si no, se te va a hacer cuesta arriba.
Puntuación 70

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO TENNIS


▷Nintendo ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, Transfer
No está todo, pero sí mucho de lo que viste en N64: un control exquisito, adicción, un desarrollo RPG lleno de sorpresas, minijuegos exclusivos y la posibilidad de jugar a dobles. Y si tienes Transfer Pak y Mario Tennis de N64, se alarga aún más la vida del juego.
Puntuación: 96

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INSPECTOR GADGET
▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mezcla de plataformas e inteligencia es meritoria. ¿Buscas algo diferente?
Puntuación 77

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career".
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LEGO STUNT RALLY

▷LEGO MEDIA ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es un scalextric, tal cual. La gracia está en acelerar y frenar a tiempo, y en elegir el coche adecuado.
Puntuación 81

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

METAL GEAR SOLID
▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Redescubre la aventura original de Konami para N.E.S., su nuevo argumento, su apartado técnico impresionante y su gran duración gracias a las nuevas misiones VR. Los textos en castellano nos ayudan a paladearlo todo, aunque la traducción sea de lo poco criticable.
Puntuación 94

MICKEY'S RACING ADVENTURE

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
Puntuación 91

MICROMACHINES V3 NUEVO



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Infrarrojos
Una atractiva aventura que incluye agenda/mando a distancia.

Puntuación 89

PAPYRUS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

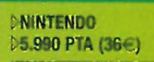


▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

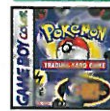
▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB



Y este es el cartucho responsable de la Pokémanía que vivimos. No presenta demasiados cambios respecto a Roja/Azul (mejores gráficos, los Pokémon cambian de localización, nueva Mazmorra Rara), pero la perenne presencia de Pikachu y el "run-run" de los comentarios, le ha dado el liderato de ventas.

Puntuación 91

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRO POOL



▷CODEMASTERS ▷Billar
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Nueve modos, 16 personajes y la posibilidad de jugar versus en la misma consola. Un buen billar.

Puntuación 79

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

ROAD RASH NUEVO



▷EA ▷Carreras-acción
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Técnicamente goza de un buen engine, pero le falla la jugabilidad. La fórmula no consigue entretener.

Puntuación 70

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SPIDERMAN



▷ACTIVISION ▷Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho con mucha acción y grandes mapeados, pero una dificultad aplastante.

Puntuación 85

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

STREET FIGHTER ALPHA



▷VIRGIN-CAPCOM ▷Lucha
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates más jugables y espectaculares de GBC. Un diez para sus movimientos y jugabilidad.

Puntuación 93

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUZUKI ALSTARE



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC
Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.

Puntuación 79

TARZAN



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Uno de los plataformas con más calidad técnica. Lo malo es que el sistema de juego es repetitivo.

Puntuación 85

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷**LA SIRENITA 2: PINBALL FRENZY**
▷**Nintendo**
Ya has probado lo deliciosamente adictivo del pinball portátil (Pokémon Pinball es una bomba), así que no te vamos a explicar lo que te espera en éste que firma Disney. Aprovecha la práctica.

DENTRO DE 2 MESES...

▷**POKéMON PLATA Y ORO**
▷**Nintendo**
La espera habrá terminado... el día 6 de abril. Y Nintendo tiene todo listo para que disfrutemos como nunca de la moda Pokémon.

DENTRO DE 3 MESES...

▷**COLIN MCRAE RALLY**
▷**Codemasters**
Aunque la fecha aún no está confirmada, seguro que primavera es buen momento para recibir este pedazo de juego.



DENTRO DE 4 MESES...

▷**POKéMON PUZZLE CHALLENGE**
▷**Nintendo**
Un momento, ¿por qué mes vamos? Bueno, este puzzle challenge llegará en julio, si no fallan los cálculos. Sí, es como el Puzzle League de N64 pero mejor..., te lo puedes llevar al cualquier sitio.

THE GRINCH NUEVO



▷KONAMI ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El duende que odia la Navidad protagoniza una especie de comecocos de lo más divertido.

Puntuación 83

TINTIN PRISONERS OF THE SUN



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión a todo color de la variada aventura de Tintín. No añade gran cosa al original blanco y negro.

Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 83

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOONSYLVANIA



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un plataformas con toques de aventura, que ningún amante del buen saltar debería perderse.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE



▷KEMCO ▷Plataformas
▷5990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El simpático polluelo protagoniza un típico plataformas de larga duración y buen nivel técnico.

Puntuación 81

UEFA 2000



▷INFOGRAMES ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El mejor juego de fútbol disponible. 50 selecciones con las plantillas reales e increíble jugabilidad.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS

NUEVO

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

Pokémonizarse es fácil Con 20.000 ptas. te da de sobra para una Game Boy Color, un cable Link y el cartucho de Pokémon Amarillo

- Pistas y consejos para "bordar" la aventura.
- Te "soplamos" los "cheats" que podrás conseguir en cada fase.
- Haremos fácil lo difícil. ¿Área:51 Escape en 3:50? Eso está hecho
- Eh, cuidado, aquel te está espiando. Da la alarma, rápido.

Objetivo: completar el juego en Agente Perfecto

PERFECT DARK

PRIMERA PARTE

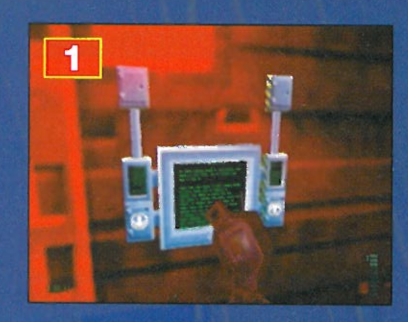
Perfect Dark se ha convertido en poco tiempo en un juego de culto. En Nintendo Acción ya habíamos publicado una guía, pero teníamos una deuda con vosotros, y se llama Nivel Agente Perfecto. Pero aquí la tenemos, para que puedas disfrutar del verdadero juego. A continuación "destriparemos" ciertas misiones y te contaremos los trucos fundamentales de las restantes.

1.1 CENTRAL DATADYNE: COMIENZO

Comienzas en el helipuerto del edificio de dataDyne. Gira a la derecha, baja las rampas, cruza las dos puertas metálicas y elimina a los dos guardias que te encuentras por el camino. Baja la siguiente rampa, coloca una **Mina ECM y el sistema de seguridad será temporalmente desactivado** [1]. En pantalla aparecerá **"OBJETIVO 1: COMPLETADO"**. Debes realizar el OBJETIVO 1 **antes de que suene la alarma.**

Sal por la puerta metálica de la esquina, baja y elimina al siguiente guardia. Entra en la planta y elimina a los guardias que hay por allí. Uno de ellos estará de espaldas junto a una mesa con unos **interruptores rojos**. Pulsa sobre ellos y abrirás el **despacho de Cassandra. Entra desarmado** [2] y golpea a Cassandra para obtener el **Collar Código.** En pantalla lees **"OBJETIVO 2: COMPLETADO"**.

Al salir del despacho, gira a la izquierda, baja las escaleras y entra en la siguiente planta. Desde la entrada y sin olvidarte ninguna puerta, debes ir eliminando a todos los guardias (recorre la planta en el sentido de las agujas del reloj). **Elimínalos con tu CMP (en modo SEGUIR OBJETIVO)** recordando que debes dar **ligeros toque al gatillo** para no malgastar munición . Cuando no quede ninguno, sal por donde entraste en esta planta.


1

Baja las escaleras hasta la siguiente planta y entra. Desde aquí, y sin olvidarte ninguna puerta, ve eliminando a todos los guardias igual que hiciste en la planta de arriba. Cuando te encargues del último, ve a por el soldado de las tropas de asalto (los del casco). Ten mucho cuidado y elimínalo dentro de su despacho o cuando salga a tu encuentro.


2

Ahora dirígete al despacho en el que oyes a una persona hablar por teléfono, y espera a que termine su conversación. Cuando salga, síguele y Joanna le obligará a que te ayude a completar el **OBJETIVO 3.** Acompáñale y cuando esté al lado del ascensor, márchate. Huirá y se meterá en la habitación que está al lado de la puerta de entrada a esta

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Desactivar puerto interno de seguridad (en Agente Especial y Perfecto).
2. Obtener el collar código (en Agente Especial y Perfecto).
3. Descargar los ficheros del proyecto (en Agente Perfecto).
4. Desactivar el puerto de comunicaciones externas (en Agente Especial y Perfecto).
5. Entrar en el laboratorio (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

- Falcon 2 silenciada (doble), Mina ECM, Conector de Datos, CMP 150, Collar Código, Arma de PC.

"CHEATS" DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Mirilla clásica (Truco de Armas).
- Agente Especial en 1:30: Reglas del Marqués de Queensbury (Truco de Jugabilidad).

CONSEJOS

- Ahorra munición de la CMP 150 ya que la utiliza el Arma de PC.
- Usa la CMP 150 en modo secundario (SEGUIR OBJETIVO).
- Es muy importante obtener el Arma de PC.

planta. Ve a por él [3], **recoge el Arma de PC** y síguele hasta los ordenadores de la planta superior. Cuando empiece a manejarlos, apúntale a la cabeza y al decir "Estoy dentro", elimínalo [4]. Después utiliza el **Conector de Datos y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 3 COMPLETADO".**

Vuelve a los ascensores y sube en el de la derecha. Cuando llegues a la planta baja, sal y **lanza Arma de PC en Modo Centinela sobre una pared.** El Arma de PC se encargará de alguno de los soldados de asalto mientras tú, sin bajar las escaleras, te encargas del resto.







Recoge el Arma de PC, baja las escaleras y ve hacia la puerta de la derecha. Revienta los ordenadores que ves nada más abrir y sigue disparando hasta eliminar a todos los soldados que salen. Entra y coloca una Mina ECM [5]. En pantalla pone **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**

Sal de la habitación, gira a la derecha y ve hacia la otra puerta que hay en esta planta. Ábrela, elimina a los soldados y avanza. Cuando veas las puertas de un ascensor, ábrelas. En pantalla aparece **"OBJETIVO 5 COMPLETADO".**

3.1 CHICAGO: SIGILO

Echa a correr y al girar a la izquierda verás al primer guardia de espaldas. Golpéale y sigue corriendo por el pequeño túnel hasta el final. De nuevo a la izquierda para salir, ves a un agente del FBI. Golpéale o dará la alarma. Continúa corriendo y gira a la derecha en el primer túnel (tiene una luz roja). Golpea al siguiente guardia, saca tu **Falcon 2 con mirilla** y entra en el recinto en el que hay dos individuos con gabardina que no debes eliminar. Al ver el arma se asustarán y se marcharán. Ahora colócate en la esquina enfrente del túnel y al final a la derecha verás a un agente con gabardina al que debes eliminar en primer lugar (o dará la alarma). Desde esta esquina puedes disparar a los guardias que avanzan por el túnel hacia ti. Empuja el contenedor de basura hasta colocarlo al lado de los tres bidones con gasolina [6]. Dispara a los bidones para destruir el contenedor. **Esconde un maletín con BombSpy.**

Avanza por el túnel que lleva a la escalera de incendios donde debes preparar la ruta de escape. Párate en el centro del túnel y apunta (agachado) a la primera barandilla. Verás un guardia escondido. Elimínalo y espera a que aparezca un segundo guardia que hay detrás. Avanza y gira a la izquierda rápidamente. Párate en la salida que da a la calle, mira a tu izquierda y lanza desde aquí el "Bicho"-R a la limusina [7]. **"OBJETIVO 2: COMPLETADO".** Esto debes hacerlo antes de llevar unos 2 minutos de misión.

Avanza por la calle hacia el luminoso rojo que hay enfrente tuyo a tu izquierda. Salta al desagüe y verás un maletín con tu equipo [8] **(Reprogramador y Mina Remota).** Recógelo y **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".**

Mira a través de las rejillas del desagüe y espera a que el robot centinela pase y se marche. Sal y vuelve al túnel del que saliste. Desde aquí vuelve a apuntar a la escalera de incendios del edificio G5 y elimina al guardia que está arriba del todo. Saca la **BombSpy y guíala hasta la entrada del edificio G5.** Dirígela al guardia en el centro [9] y hazla explotar. En pantalla aparecerá que se ha creado una distracción alternativa y **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**

Ahora sal del túnel y ve a la escalera incendios. Sube los dos primeros tramos de escalera y estarás frente a la primera puerta tapiada [10]. Puedes colocar la Mina aquí o seguir subiendo hasta la puerta tapiada de arriba. Es preferible que la coloques en la primera, ya que afecta a la salida que debes tomar al final de la siguiente fase de la misión. **"OBJETIVO 3: COMPLETADO".**

Baja las escaleras y ve a la entrada del edifico G5. En pantalla aparecerá **"OBJETIVO 5: COMPLETADO".**

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Recuperar el equipo (en todos los niveles).
2. Colocar el rastreador en la limusina (en Agente Perfecto).
3. Preparar la ruta de escape (en Agente Especial y Perfecto).
4. Crear distracción móvil (en todos los niveles).
5. Entrar en el edificio G5 (en todos los niveles).

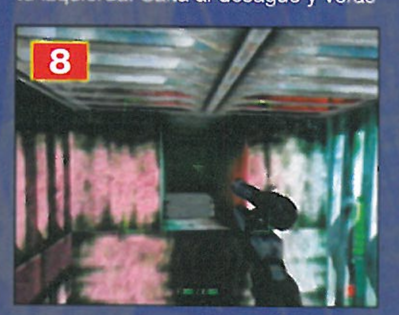
ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla) -puede obtenerse una doble-, "Bicho"-R, CMP 150, Falcon 2, DY357 Magnum, Mina Remota, BombSpy, Reprogramador.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Modo DK (Truco de Diversión).
- Agente Perfecto en 2:00: Pistola Psicosis (Truco de Armas para Joanna en Solo).

CONSEJOS
- Haremos uso de un nuevo artilugio llamado BombSpy. Es un objeto muy similar a la CamSpy pero con un explosivo incorporado.
- La utilización de BombSpy ahorra mucho tiempo y permite intentar el "cheat".
  - Cuando empiece la animación que presenta esta fase de la misión, no la interrumpas hasta que oigas la palabra inglesa "plot" (complot).













¡LAS DEMÁS FASES? Encontrarás seis nuevas fases, perfectamente resumidas, en las tres siguientes páginas

4.2 Área 51: RESCATE

Observa la animación hasta oír el clic de los interruptores que activan la caja metálica. Interrúmpela, corre todo lo que puedas y sube al ascensor. La puerta debe estar cerrándose justo cuando llegas.

Arriba, gira a la derecha y avanza hasta la puerta plateada. Intenta abrirla y observa cómo a los pocos segundos es el el técnico de mantenimiento que viste en la fase de Infiltración [11] el que consigue abrirla. Síguele con prudencia y te llevará hasta un ascensor. Sube y ve a por la **Phoenix.**

Vuelve sobre tus pasos, eliminando a todos los guardias que te persiguen, y regresa a la puerta que abrió el técnico de mantenimiento. Avanza por ahí y elimina a los guardias que hay al fondo, delante de una puerta. Cuando te hayas hecho con todos, avanza hacia la puerta del fondo, entra y mira arriba. Desde abajo puedes eliminar a los guardias que hay en la plataforma superior. Sube en el ascensor de la izquierda.

Dirígete por la plataforma a la pared que está enfrente del ascensor. En esta zona de la pared verás una marca (una especie de X). Dispara un cartucho explosivo y abrirás un agujero en la pared.

Entra por el agujero y elimina a un par de guardias. Avanza por el camino de tu izquierda hasta la tercera puerta de la derecha. Abre, elimina al guardia y luego al médico. Entra y **pulsa el primer botón rojo de la izquierda.** Colócate delante del contenedor, subido, y usa el **Escáner de Rayos-X. Verás el cuerpo de un alienígena** [12] y tras unos segundos aparecerá en pantalla **"OBJETIVO 2: COMPLETADO".**

Muy bien. Vuelve al pasillo, avanza hasta el final y gira a la derecha.

Sigue avanzando hasta que veas dos puertas con un guardia delante de cada una. Elimínalos, entra por la puerta de la derecha y ve al ordenador de tu izquierda. Saca el **Conector de Datos** y actívalo. Cuando finalice su trabajo, verás que todas las puertas se abren y cierran rápidamente.

Sal y gira a la izquierda. Avanza hasta la primera puerta que ves a la derecha, elimina a los guardias, entra en la sala y destruye el único ordenador que hay [13].

En pantalla podrás leer **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".**

Vuelve al pasillo, gira a la izquierda y avanza hasta la última puerta. Entra en el hangar, elimina a los guardias y sube por la única rampa que hay. Camina por encima del conducto hasta el agujero del fondo en la pared. Salta dentro de los vestuarios y elimina al técnico de laboratorio. Abre las taquillas que hay a su lado y busca el disfraz [14]. Cuando lo encuentres recógelo, póntelo y DESARMATE. En pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Sal de los vestuarios al pasillo y corre hasta la primera puerta que hay a la derecha, pasado el agujero de entrada. Entra y ve al final de esta sala. El guardia que hay detrás del cristal te abrirá al confundirte con el técnico de laboratorio (para todo esto tienes 1:30). Cuando se abra la puerta avanza corriendo hasta la puerta plateada que hay enfrente. Entra, elimina a todo el mundo y recoge la **Llave del laboratorio 2** [15]. En pantalla aparece **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**

Vuelve al pasillo, gira a la derecha y entra por la siguiente puerta. Verás una sala muy similar a la anterior, avanza y elimina unos cuantas guardias que hay por la zona. Entra por la puerta del fondo y recuerda que cuando la abras **tienes un minuto para conseguir la Llave del quirófano y entrar en él.** Elimina con los cartuchos explosivos a todo el que se cruce por tu camino y **busca en suelo la Llave del quirófano** (la encontrarás justo al lado del último individuo que elimines). Entra en el quirófano y en pantalla aparecerá **"OBJETIVO 5: COMPLETADO"**, que es una frase que nos gusta mucho ver.

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Destruir registros del ordenador (en Agente Perfecto).
2. Localizar evidencias de la conspiración (en Agente Especial y Perfecto).
3. Obtener y usar el disfraz de técnico (en todos los niveles pero varía el lugar).
4. Acceder al laboratorio de autopsias (en todos los niveles).
5. Rescatar al superviviente del impacto (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

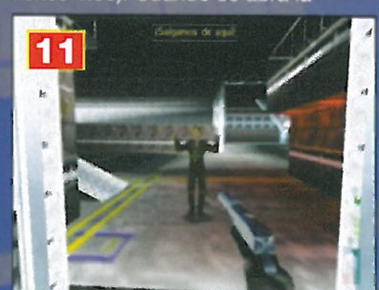
- Falcon 2 (silenc.) (doble), Escáner Rayos-X, C. Datos, Phoenix, Granada, Dragón, SuperDragón, Tranquilizador, Ropas lab., Llave lab. 2, Llave de quirófano.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Escáner de Rayos-X (Truco de Armas).
- Agente Perfecto en 7:59 : Jugar como Elvis (Truco de Diversión).

CONSEJOS

- La obtención de la Phoenix y su utilización en su función secundaria (CARTUCHOS EXPLOSIVOS) nos da una gran ventaja.
- Para obtener la Phoenix debes realizar la fase Área 51: Infiltración, en el nivel que quieras y con los trucos que quieras (p. ej. invencible). No elimines al técnico de mantenimiento que está al lado del primer interceptor. Si le dejas fuera de combate a golpes, aparecerá de nuevo en esta fase para abrir una puerta que te conduce a la Phoenix.

11


13


14


15


Ya os hemos contado con pelos y señales cómo actuar en las fases más difíciles de esta primera entrega. Pero como sabemos que esto de Agente Perfecto es más difícil de lo que parece, no queremos dejaros solitos y expuestos a cualquier peligro. Así que aquí van 6 fases 6 más.

1.2 LAB. DATADYNE: INVESTIGACIÓN

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

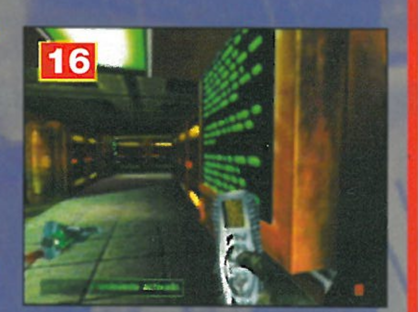
1. Holografiar isótopos radiactivos (en todos los niveles).
2. Iniciar ciclo de mantenimiento de seguridad [16] (en Agente Especial y Perfecto).
3. Detener los experimentos [17] (en Agente Especial y Perfecto).
4. Obtener experimentos tecnológicos [18] (en Agente Perfecto).
5. Localizar al doctor Carol (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

Falcon 2, Conector de Datos, CamSpy, CMP 150 (doble), Mina de Proximidad, Vengador K7 (objeto experimental 1), Visor Nocturno (objeto experimental 2), Dragón, Escudo (objeto experimental 3).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Un jugador Cámara Lenta (Truco de Diversión).
- Agente Perfecto en 6:30: Pugilista (Truco de Compañeros).



CONSEJOS

- Si tenemos en cuenta que nuestros enemigos tienen reacciones casi humanas (gracias a la Inteligencia Artificial), puedes apagar las luces mediante un disparo y observar los problemas que tienen para localizarnos. Esto lo usaremos para eliminarlos con más facilidad.
- Antes de detener el tercer y último experimento, golpea al científico para evitar que dé la alarma y prueba en los otros terminales.
- Recuerda usar el Dragón en su modo secundario (AUTODESTRUCCIÓN) para eliminar a los que te salen por la espalda cuando estás usando el Conector de Datos.



1.3 CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Acceder al ascensor del vestíbulo (en todos los niveles).
2. Reactivar el ascensor de las oficinas [18] (en Agente Perfecto).
3. Destruir helicóptero de dataDyne [19] (en Agente Especial y Perfecto).
4. Derrotar a las guardias de Cassandra (en todos los niveles).
5. Encuentro en el helipuerto (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

- Falcon 2 (mirilla), Visión Nocturna, CMP 150, Escopeta, Llave magnética de la oficina de Cassandra, Granada (en la oficina de Cassandra), Dragón (en la oficina de Cassandra), Lanzacohetes.



CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Lanzacohetes (Truco de Armas para Joanna en Solo).
- Agente en 2:03: Puñetazos Huracán (Truco de Armas).

CONSEJOS

- Hay que aprender a moverse rápido y a moverse a la vez que disparas. Ten en cuenta que si te mueves con rapidez (p. ej. cuando giras una esquina) será más difícil que te acierten. Para ello piensa que Joanna se mueve más rápido usando el joystick junto con los botones C que te permiten aumentar la velocidad de los desplazamientos a derecha e izquierda.
- Siempre que limpies el camino de enemigos no esperes al Dr. Carol. Será él el que te encuentre.
- Evita los disparos del helicóptero usando los pilares en forma de X como parapeto [20] y espera hasta que se marche.
- Usa la función secundaria del Lanzacohetes (Cohete Dirigido) para asegurar el derribo del helicóptero.
- En cuanto a la parte final, las últimas cinco guardias de Cassandra son fácilmente eliminadas si te escondes y te agachas antes de que apaguen las luces.





2. VILLA CARRINGTON

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Eliminar francotiradores del tejado (en todos los niveles).
2. Activar generador eólico (en todos los niveles).
3. Localizar "hackers" [21] (en Agente Perfecto).
4. Capturar guarda de dataDyne [22] (en Agente Perfecto).
5. Rescatar a Carrington (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

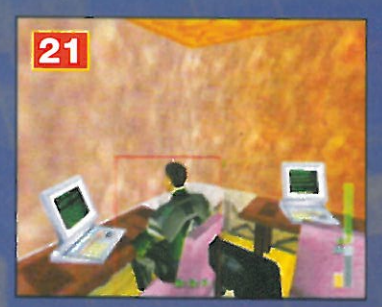
- Arma PC, Rastreador-R, CMP 150 (doble en Agente y Agente Especial), Rifle de Francotirador, Devastador, Llave de la Puerta (donde está Carrington).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Rifle Francotirador (Truco de Armas para Joanna en Solo).
- Agente Especial en 2:30: Golpea y Corre (Truco de Compañeros).

CONSEJOS

- Intenta obtener el Rifle de Francotirador del primer francotirador que eliminamos (a veces se le cae al suelo y otras puedes recogerlo del borde del tejado, actúa en consecuencia). De esta forma será muy sencillo eliminar a cinco francotiradores que pueden verse antes de entrar en Villa Carrington (en total son ocho).
- Usa el Arma PC en su función secundaria (Modo Centinela) contra las tropas de asalto del sótano. No te sorprenderás, pero en realidad es muy efectivo.
- Coge el Devastador (está en las cajas del helipuerto) y úsalo en el modo MINA LAPA en la parte final.





3.2 EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Desactivar generador de campo húmedo [23] (en Agente Perfecto).
2. Desactivar sistemas de rejilla láser (en Agente Especial y Perfecto).
3. Holografiar reunión de conspiradores (en todos los niveles).
4. Recuperar copia del Dr. Caroll (en todos los niveles).
5. Salir del edificio (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (silenc.), Mina Remota, CamSpy, Decodificador, CMP 150, Ballesta, Llave de Nivel 1, Llave de Nivel 2, Bomba-N, DY357 Magnum.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Mini-Joanna, (Truco de Diversión).
- Agente en 1:40: Dispositivo de Ocultación (Truco de Jugabilidad).

CONSEJOS
- Cuando avances por la plataforma superior y Joanna diga que debe haber una reunión al fondo, verás un agujero hacia donde lanzaremos la CamSpy. Pero ten en cuenta que hay que dejarla al principio del agujero y por tanto no filmaremos la dichosa reunión [24].
- Una vez que lances el Decodificador para abrir la cámara de seguridad, cambia a la CamSpy y dirígela a través del agujero en la que la dejaste. En ese momento suena la alarma, empieza la animación sobre la reunión y en pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO". Observa la animación hasta el final, y cuando termine encontrarás que la cámara de seguridad donde está el Dr. Carol se ha quedado abierta. De esta forma evitarás tener que defenderte durante más de un minuto de varias oleadas de guardias.
- El tiempo de la animación no cuenta como tiempo de misión. De ahí que ésta sea la única forma de intentar el cheat o truco en modo Agente.





4.1 ÁREA 51: INFILTRACIÓN

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Apagar el radar interceptor aéreo (en todos los niveles).
2. Colocar dispositivo de comunicaciones en la antena [25] (en Agente Especial y Perfecto).
3. Desactivar todos los robots interceptores [26] (en Agente Perfecto).
4. Acceder al ascensor del hangar (en todos los niveles).
5. Contactar con el espía del IC (en todos los niveles).

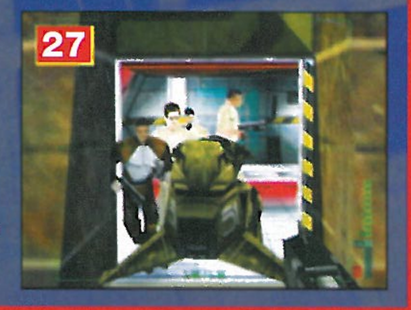
ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
Falcon 2, Control com., Explosivos, Magsec. 4 (doble), Granada, Lanzacohetes, Llave del ascensor, Dragón.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Mini-personajes (Truco de Diversión).
- Agente Especial en 5:00: Disparo Caliente (Truco de Compañeros).

CONSEJOS
- Hay que recoger todas las granadas que puedas para usarlas contra los guardias y hacer explotar las minas del campo minado.
- El Lanzacohetes vale en principio para destruir el interceptor al lado del técnico de mantenimiento. Debes evitar que este interceptor eche a volar: hay que destruirlo (a tiros) antes que los otros dos. Así podremos usar el Lanzacohetes para destruir la ametralladora que hay al final del túnel.
- Coloca la Aeromoto delante de la puerta plateada que hay cerca de la antena. Los cuatro guardias que salen tras cumplir el OBJETIVO 3, no podrán salir y por tanto quedarán a tu merced. Fácil [27].
- En la parte final no te pares a enfrentarte con el pelotón de soldados que salen por la puerta, ya que no te dispararán hasta que ocupen sus posiciones detrás de las cajas.







4.3 ÁREA 51: ESCAPE

DATOS DE LA MISIÓN

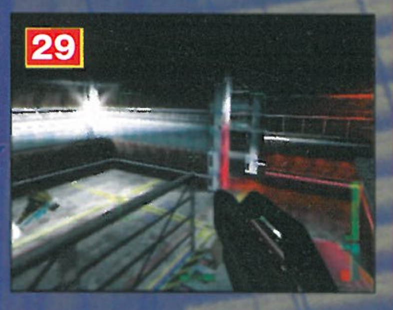
OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Localizar el paquete médico alienígena [28] (en Agente Perfecto).
2. Encontrar al espía del IC (en todos los niveles, pero varía el lugar).
3. Localizar el hangar secreto [29] (en Agente Especial y Perfecto).
4. Revive al Guardaespaldas Maian (en todos los niveles).
5. Escapar del Área 51 (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla) (doble), Tranquilizador, Mina Remota, SuperDragón, Paquete médico, DY357 Magnum (misión fallada).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: SuperDragón (Truco de Armas para Joanna en Solo).
- Agente en 3:50: Invencible (Truco de Jugabilidad).

CONSEJOS
- Usa el SuperDragón en la función de LANZAGRANADAS durante casi toda esta fase de la misión.
- Intenta obtener las minas remotas dejando a Elvis a salvo en menos de 40 segundos. Con un poco de astucia te servirán de ayuda, aunque la verdad es que no son imprescindibles.
- Hay tres formas de cumplir el OBJETIVO 5. La más sencilla es marcharse cuando empieza la conversación final y activar los dos ordenadores que abren el hangar. Otra es esperar junto a Elvis y dejar que Jonathan abra el hangar. La última es complicada, por eso la hemos elegido, y consiste en salir de allí con la Aeromoto [30].
- Para obtener el cheat o truco INVENCIBLE en Agente (tiempo 3:50) debes ser rápido y decidido, y cuando empiece la conversación final lárgate a los ordenadores que abren el hangar.







GUÍAS NINTENDO 64
NO TE LAS PUEDES PERDER



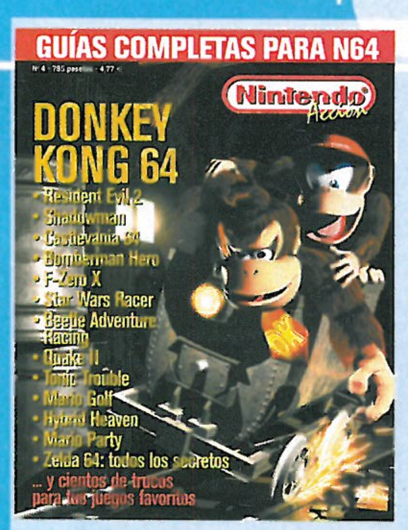
SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64





SUPER MARIO64
TUROK: DINOSAUR HUNTER
KILLER INSTINCT GOLD
SHADOWS OF THE EMPIRE
PILOTWINGS 64
GOLDENEYE 007
MARIO KART 64
BLAST CORPS
LYLAT WARS
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING

GUÍAS COMPLETAS PARA N64



DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
SHADOWMAN
50 TRUCOS PARA ZELDA 64
CASTLEVANIA 64
BOMBERMAN HERO
F-ZERO X
STAR WARS RACER
BEETLE ADVENTURE RACING
QUAKE II
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF
HYBRID HEAVEN
MARIO PARTY



GUÍAS COMPLETAS PARA N64

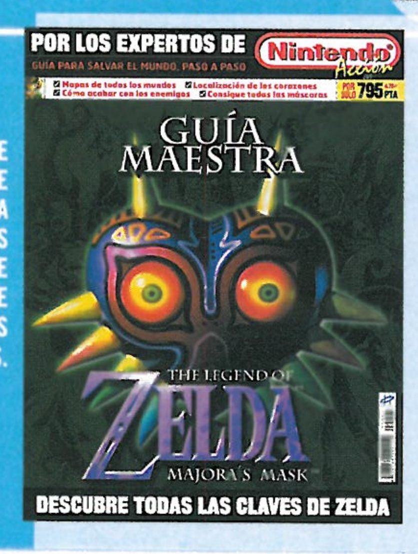




TUROK 2
LEGEND OF ZELDA
V-RALLY 99
BANJO-KAZOOIE
DUKE NUKEM 64
MISSION:IMPOSSIBLE
F-1 WGP
MORTAL KOMBAT 4
YOSHI'S STORY
AUTOMOBILI LAMBORGHINI
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
FORSAKEN

GUÍA MAESTRA ZELDA MAJORA´S MASK





LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.

CUPÓN DE PEDIDO

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guía Maestra Zelda Majora´s Mask» (Número 5) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
*(Gastos de envío 400 Ptas.)

HOBBY PRESS

Nombre / Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

- Bienvenidos por segunda vez a nuestro consultorio. ¿Tenéis dudas? ¡Enviádnoslas!
- Pico Nevado, Rancho Romani y Gran Bahía, ¡¡resueltos!!
- Te mostramos la localización de todas las hadas.
- ¿Cuántas caretas tienes y cuántas quieres?

Sigue paso a paso la aventura de tu vida

ZELDA MAJORA'S MASK

SEGUNDA PARTE

Segunda entrega de las aventuras de nuestro héroe favorito. Para que veáis lo currante que es, le hemos hecho trabajar con ropa de verano en pleno invierno. Y como no se queja, hemos aprovechado para resolver los misterios de Rancho Romani y parte de la Bahía... Hay mucho que aprender, vamos.

En el número anterior nos quedamos en la espantosa casa de las arañas. Os dimos todas las claves para localizar las 30 skulltulas doradas y así obtener la Máscara de la Verdad. Vámonos ahora a por tres niveles más.

PICO NEVADO

- **Objetos: Lupa de la Verdad.**
- **Máscaras: Máscara Goron.**
- **Melodías: Inicio de la Nana, Nana Goron.**

Antes de visitar a los Goron, asegúrate de llevar **bombas y flechas.** Toma la salida **Norte** de Ciudad Reloj y dispara dos flechas contra la estalactita que hay encima de los bloques de nieve que bloquean la entrada. Durante el camino al **Pueblo de la Montaña,** verás unas bolas gigantes de nieve que debes romper con una bomba para poder pasar. En el pueblo, dirígete al Sureste y atraviesa los puentes de madera para llegar al Pueblo Goron. Localiza al **búho (1)** para que te muestre cómo llegar a la **Lupa de la Verdad:** mientras se dirige a la cueva, verás que se le van cayendo unas plumas y que algunas se quedan sostenidas en el aire para indicarnos la localización de las plataformas ocultas. Con la lupa en tu poder, vuelve donde encontraste al búho (ahora utiliza la lupa para ver las plataformas) y localiza al **fantasma (2) Goron.** Habla con él de espaldas y síguelo hacia el cementerio guiándote por su sombra y utilizando la lupa. Después de subir las escaleras que hay tras los bloques de hielo, en el Pueblo de la


1


2



3

















Montaña, habla con **Darmani** y toca la **Canción de curación** para conseguir la Máscara Goron. Sitúate detrás de la lápida, ponte la máscara y tira (3) de ella para descubrir el **manantial de agua caliente.** Coge un poco de agua con la botella, y corre a toda pastilla hacia el Camino del Pueblo Goron. Debes **liberar al patriarca Goron** que hay cerca de la entrada, bajo el puente (4): rompe la bola de nieve gigante (la que señala Taya) con la Máscara Goron y échale agua caliente. Habla con él dos veces y muéstrale el tambor para que te enseñe el **Inicio de la Nana.**

Regresa al Pueblo Goron y localiza la **entrada al santuario** (5). Machaca el suelo para abrir la puerta y una vez dentro, habla con el **renacuajo llorón** para que te enseñe la **Nana Goron.** Con la melodía en tu poder, toma la salida Norte del Pueblo de la Montaña para llegar al **Camino del Pico Nevado;** allí tendrás que usar la habilidad de rodamiento para llegar a los Picos Nevados. En el puente, usa la **Lente de la Verdad para ver al Goron gigante** (6) y toca la nana bajo la apariencia de Link Goron para que caiga redondo y puedas pasar. Sube la espiral sin llevar ninguna máscara, no sin antes hacerle una visita a la Gran Hada de la Sabiduría que encontrarás en la parte trasera.

TEMPLO DEL PICO NEVADO

- **Objetos: Flecha de Fuego.**
- **Máscaras: Restos de Goht.**

Convertido en **Darmani,** rompe los hielos y empuja el bloque. Adéntrate por la puerta de la derecha donde te estarán esperando unas estatuas escupiendo hielo: cuando paren, rueda para saltar el puente y brinca a la plataforma que tienes enfrente y que te lleva directamente al **Mapa de la Mazmorra** (7). Vuelve a la habitación del puente roto y dirígete a la sala principal. Abre la puerta dorada y empuja los bloques para descubrir el **cofre con la primera Llave Pequeña** (8) que abre la puerta donde estaba el lobo al principio de la mazmorra. Coge la Brújula y sitúa una bomba en la pared que hay entre dos columnas para subir las escaleras. Aquí te esperan multitud de estalactitas (9) que debes tirar con las flechas para despejar el camino. Sigue por él hasta la Llave Pequeña que hay en la bola de nieve. Abre la puerta, machaca el **primer interruptor** (10), atraviesa la sala, machaca el que está cerca de la puerta, haz lo propio con el interruptor que te permitió cruzar y utiliza el que hay en la nieve para llegar a la puerta.

Wizrobe es nuestro siguiente objetivo: rueda hacia el lado contrario para llegar a la plataforma de la derecha -mucho cuidado para no caer- y ahora salta hacia el puente que protege a Wizrobe. Véncelo situándote en una de las esquinas y dispárale flechas. Cuando aparezcan sus clones, ponte la **Capucha de Conejo** para ir en su busca y cascarle con la espada.

Con la **Flecha de Fuego** en tu poder, baja a la sala principal y derrite el hielo que protege las puertas. Abre la **puerta verde** y activa las tres antorchas que llevan al interruptor que elevará la plataforma circular, siempre que lo machaques. Regresa al primer **puente roto** del juego y derrite las estatuas de hielo para conseguir otra Llave Pequeña. Vuelve a la habitación donde encontraste el mapa, sitúate en la plataforma y dispara una flecha de fuego contra la estatua, y luego contra el ojo para elevarte. Ahora debes alcanzar la parte superior de la mazmorra: utiliza las escaleras y rueda por las esquinas hasta llegar a una sala con **fantasmas de nieve** (11). Derrite el bloque de nieve; enfréntate con los **Dinalfos,** y vuelve a luchar contra Wizrobe para conseguir la **Gran Llave del enemigo.** Sal de aquí y golpea los bloques azules que hay en la plataforma circular para llegar a **Goht** (12). Contra el monstruo mecánico enmascarado, además de derretir el bloque de hielo que le protege –debe ser lo único, porque es sencillísimo–, tendrás que rodar con pinchos incluidos para golpearle las piernas. Asegúrate de romper los **jarrones verdes** para recargarte, y esquivar sus rayos mortales. Hecho esto, sus restos serán tuyos y todo volverá a la normalidad.

RANCHO ROMANI

- **Objetos: Botella de Leche.**
- **Máscaras: Careta de Romani.**
- **Melodías: Canción de Epona.**

Asegúrate de jugar durante el **primer día** y de tener a tu disposición un **barril explosivo** que podrás comprar en la tienda de bombas de Ciudad

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Te contamos la localización de las hadas y cómo conseguir la careta de Romani y la de Don Gero.

Reloj (a mitad de precio) después de obtener la licencia. Dirígete al Suroeste de Términa y localiza una **roca gigantesca en el Camino Lácteo** (13) que protege el rancho. Reviéntala con el barril (recuerda que sólo lo podrás usar si eres un Goron) y habla con Romani para que te proponga un juego (14) que consiste en **alcanzar 10 globos a lomos de tu caballo.** Superes o no el reto, conseguirás igualmente la **canción de Epona** con la que podrás llamar a tu caballo. Ahora toca ayudar a Romani para que los alienígenas no se lleven a sus vacas, así que toca la **Canción del Doble Tiempo para que se haga pronto de noche,** asegúrate de llevar muchas flechas y sitúate en la caja que hay enfrente del granero. Cuando aparezcan los **extraterrestres,** dispárales flechas (15) y no te olvides del alien que está detrás del granero -allí encontrarás más flechas entre los arbustos-. A las **5:30** se habrán ido y una nueva **botella con leche** incorporada será tuya.



POLVO DE ORO

Debes quedar primero en el Circuito de Carreras Goron, a las que sólo podrás acceder después de vencer a Goht. Si quedas primero, además de obtener una nueva botella podrás utilizar el Polvo de Oro para reforjar tu espada a la de Esmeril como ya comentamos en el consultorio de la primera entrega de la guía.



CARETA DE DON GERO

Antes de vencer a Goht, entra en el santuario y enciende todas las antorchas: la lámpara girará. Sube arriba y usa la rampa para romper la olla que esconde el filete. Llévaselo al goron hambriento de Pueblo Montaña para obtener la careta, que te dejará hablar con las ranas y te ayudará a conseguir un trozo de corazón.



BARRIL DE PÓLVORA

La Tienda de Barriles está en Pueblo Goron protegida por un bloque de hielo. Habla con el dependiente y acepta el reto del barril. Lánzalo de plataforma en plataforma y llévalo a la entrada del camino de los puentes: gira a tu derecha, sube la rampa y déjalo frente a la roca para reventarla. Vuelve a la tienda para la licencia.

GRAN BAHÍA

- **Objetos: Gancho, 7 Huevos Zora.**
- **Máscaras: Careta de Piedra, Máscara Zora.**
- **Melodías: Nueva Bosanova.**

Dirígete al Oeste de Términa con Epona para saltar la valla. Desmóntate y nada hacia el Zora que está flotando en el agua (16). Sitúate detrás de él y empújalo hacia la costa para que te cuente su vida y puedas **arrebatarle la máscara con la Canción de Curación.** Ahora transfórmate en **Mikau** y nada por la costa de la derecha hacia los carteles de madera que hay debajo del agua, y que esconden la **entrada de la fortaleza** que podrás localizar con ayuda de tu **ataque giratorio** (17).

En la **Fortaleza de las Piratas,** ponte la **Careta de Piedra** y sube en una de las barcas para llegar al interruptor goron que activa la apertura de las rejas. Rompe la tabla y resuelve este sencillo puzzle (18) donde tendrás que tirar del bloque de piedra de la izquierda y luego empujar el de la derecha para pasar. **Esquiva las minas** hasta llegar a la sala con una celda y las escaleras, que a su derecha esconden el interruptor de la puerta (19). Sigue esquivando minas, sube las escaleras, activa el interruptor, sitúate encima de la alcantarilla y dispara una flecha contra el interruptor que





LOCALIZACIÓN DE LAS HADAS

1. En la sala del primer puente roto, baja las escaleras y atraviesa la lava. Está en el hueco de la columna.
2. Aquí mismo, bajo la plataforma que hay detrás de la columna.
3. En la sala del mapa, en la esquina derecha.
4. Haz que se eleve la plataforma y dirígete a la esquina izquierda de la parte superior. Con la Lupa de la Verdad podrás usar las plataformas que llevan al cofre (A).
5. Desde la sala principal, baja las escaleras y activa el interruptor en uno de los charcos de fuego.
6. En la sala de la segunda Llave Pequeña, empuja los bloques hacia la esquina del final de la habitación para activar el interruptor que hace aparecer un cofre. Vuelve a la sala de la brújula y derrite el bloque de nieve con el bloque que debes empujar hacia la plataforma cerca de la puerta. Sube y atraviesa la sala para obtener el hada.
7. Derrite las estatuas que hay en la sala previa al interruptor que elevaban la plataforma circular de la sala principal.
8. En la sala de la brújula, derrite los bloques de hielo y activa el interruptor. Usa el bloque para utilizarlo como plataforma.
9. Empuja de nuevo el bloque hacia la columna derecha que contiene una caja. Sube y tírala una bomba.
10. Rompe la pared y sube las escaleras. Localiza la pared nevada y utiliza las plataformas y la Capucha de Conejo para alcanzar una habitación secreta.
11. Sube a la tercera planta y mira a tu derecha con la Lupa de la Verdad. Salta al hueco que hay en la pared para recoger el premio (B).
12. Ve a la sala de los fantasmas de nieve y usa la Lupa de la Verdad para localizar el hada que se encuentra en la pared.
13. Acaba con el Dinalfo.
14. Acaba con el segundo Dinalfo.
15. En la sala de los interruptores Goron de colores, donde tuvimos que resolver el puzzle, se encuentra la última hada que podrás localizar escondida en el techo.

Lleva (C) las hadas a la Gran Hada de la Sabiduría para ser recompensado con una barra de poder mágico el doble de grande. Es vital para los siguientes niveles si no quieres arruinarte a pociones verdes o buscar setas.



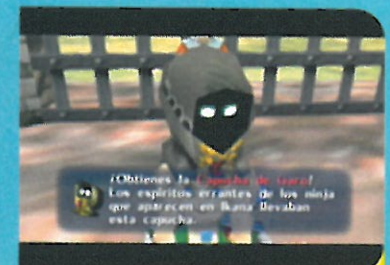






CARETA ROMANI

A primera hora del 2º día, entra en el granero y habla con Romani y Cremia. Defenderás el carro de los bandidos, a las seis. A primera hora de la noche cuando veas a Cremia en el carro, céntrala con Taya para montarte. Defiéndete a flechazos de los bandidos. Con la careta podrás entrar en el exclusivo Bar Lácteo.



CAPUCHA DE GARO

Cerca del Camino Lácteo, visita a los hermanos Gorman y llama a Epona. Habla con estos rufianes para jugar en la carrera por 10 Rupias. Sitúate siempre en la derecha menos en el último tramo; usa las zanahorias con moderación y evita el barro. Con esta escalofriante capucha en tus manos podrás acceder al Valle Ikana.



acaba de aparecer. Salta a la siguiente planta, sube las escaleras, date la vuelta y derriba las minas. Por fin activa el interruptor para salir.

Adéntrate en la fortaleza con la Careta de Piedra, sube a la torre y esquiva a la pirata que hay en el puente. Accedes a la parte superior de los aposentos de la jefa (20). A continuación dispara una flecha a la colmena para librarte de los guardas, sal fuera, y entra por la puerta de la derecha para conseguir el Gancho que hay en el cofre. Localiza el acuario (21), usa el gancho en la madera y bucea siendo **Link Zora** (si te incordian los peces, pulsa R para electrocutarlos) para meter el huevo en una botella.

De vuelta al patio encontrarás dos huevos más en las habitaciones de la zona Este, otro al Noreste y el cuarto en la habitación del Sur. Recuerda que para acceder a ellos tendrás que utilizar el gancho contra los platos (22) que hay en las columnas para poder subir. Como seguramente no tengas botellas suficientes, vuela al **Laboratorio de Desarrollo Marino con la Canción de Vuelo** (previamente tendrás que haber activado el búho) y déjalos caer en medio del acuario gigante.

Ahora dirígete hacia las dos rocas del Oeste de la bahía y pasa buceando entre ellas (23) para alcanzar la **Roca Pináculo.** Sigue el camino que marcan las señales (excepto la segunda que es una trampa) y acaba con las serpientes de mar con las cuchillas (mantén el botón B y suéltalo) en los salientes de las cuevas, para obtener los tres últimos huevos. Llévalos al acuario del laboratorio con sus hermanos y aprenderás la **Nueva Bosanova.**

Dirígete al **Cabo Zora** (24) que está situado donde el Salón Zora (desde la costa, toma el camino que hay situado al Sur) y localiza a **Lulu.** Habla con ella y toca la Nueva Bosanova con tu guitarra para que aparezca la **tortuga gigante** que te llevará al templo.



LA CARETA DE PIEDRA

Antes de ir a Costa de la Gran Bahía, compra una poción mágica y ve al Este de Términa con tu caballo para saltar la valla. Localiza el círculo de piedras y usa la Lupa de la Verdad para hablar con el soldado. Dale la poción y con la Careta de Piedra en tu poder podrás pasar desapercibido en la Fortaleza de las Piratas.

TEMPLO DE LA GRAN BAHÍA

- **Objetos: Flecha de hielo.**
- **Máscaras: Restos de Gyorg.**

En la segunda sala, empuja dos interruptores: el que encontrarás buceando y el que está en la plataforma, para activar el motor. Usa la plataforma móvil para subir, y acaba con los Skulltula para llegar a la centrifugadora gigante. Adéntrate por el conducto amarillo que hay en el agua (25), y salta a la plataforma que contiene dos jarrones (coge carrerilla en el agua) para alcanzar el **cofre del mapa** con el gancho. Vuelve al agua y mata a los Dixihand para poder pasar. En la siguiente habitación, acaba con las Baba Deku y ve a por el cofre con la Brújula. Bucea en esta misma sala para localizar un cofre con una Llave Pequeña. Vuelve a la sala principal y adéntrate en el conducto rojo de la parte inferior. Lleva a una sala con una cañería roja que podrás utilizar para subir y **acabar con el perro explosivo.** Antes de enfrentarte al gran ojo, asegúrate de coger todo el contenido de los jarrones. Para acabar con él (26), tienes que **dispararle flechas cuando abra el ojo;** consíguelo lanzándole alguna bomba para que se separen los mini-ojos que le protegen. Acaba con ellos haciendo ataques giratorios con tu espada y aprovecha para atacar. Cuando comience a desplazarse violentamente de un lado a otro, ponte la Capucha de Conejo para escapar, recarga provisiones con los jarrones que hay, dispárale una flecha al ojo cuando veas la ocasión y la **Flecha de Hielo** será tuya.

Regresa a la sala de la Brújula y crea plataformas de hielo en el agua (27) desde la primera plataforma en la que se encontraba la Baba Deku hacia la puerta (tendrás que derretir los bloques de hielo que se crucen en tu camino) para luchar de nuevo con la rana Gekko: ponte la Capucha de Conejo, y golpéale con tu espada













para que comiencen a juntarse las burbujas que utilizará para meternos una paliza de aquí te espero. A menos, claro, que utilicemos la Flecha de Hielo para hacerla caer, y entonces aprovechemos para golpearle. Coge la **Gran Llave** y sal por la ventana. Usa las aspas de la sala principal para alcanzar la escalera Norte que debes desbloquear disparando una Flecha de Hielo contra la salida del agua. Sube las escaleras y usa el gancho contra los barriles. A continuación crea plataformas de hielo en el agua hacia la plataforma verde que contiene el siguiente interruptor. De nuevo, regresa a la sala del mapa y crea plataformas de hielo hacia la puerta, desde la plataforma del cofre. Entra. Cuando veas venir al **Chuchu Azul** dispárale una Flecha de Hielo para convertirlo en un bloque (28): úsalo para alcanzar el interruptor. Otra vez en la sala principal, toma el conducto rojo de la parte baja, sitúate en la plataforma que hay frente a la cañería roja y dispara una Flecha de Hielo contra el Octorok para utilizarle también como plataforma (29), y alcanzar el siguiente interruptor –sólo si eres Link Zora–. Regresa a la primera sala del templo donde activamos los dos primeros interruptores, pero sin llegar al lado contrario donde se encuentra la tortuga. Usa el gancho contra el plato que hay en el techo a tu derecha, para alcanzar la plataforma roja que hace girar el motor central en sentido inverso. Antes, por favor, desactiva el que está situado en la plataforma amarilla.

Vuelve a la sala principal y adéntrate por el conducto verde situado en la parte superior. Usa la plataforma que conduce al eje que debes usar de plataforma (30) para saltar a la ídem móvil. Detén el agua con una Flecha de Hielo. En la siguiente sala utiliza los columpios gigantes para alcanzar el penúltimo interruptor: descongela los hielos situados en el lado contrario de donde cae el agua (31). Por fin, el último interruptor lo encontrarás si te adentras en el conducto verde de la parte inferior de la sala principal: sube por la cañería y empújalo para liberar el chorro de agua necesario para alcanzar a Gyorg.

Desde la plataforma central, dispárale una Flecha de Fuego para dejarle sin sentido por unos segundos (evita situarte cerca de las esquinas si no quieres caer), y aprovecha para atacarle (32) con el electrizante ataque de Mikau. Repite esta operación y olvídate de los peces matones si realmente quieres conseguir sus restos. Y colorín colorado, hasta el mes que viene.

























EL CONSULTORIO DE ZELDA MAJORA'S MASK

¿Dudas?, ¿estás atascado y no sabes qué hacer? O simplemente tienes alguna curiosidad sobre el gigantesco mundo de Términa... Nintendo Acción responde. Para hacer cualquier consulta, envíanos una carta a "Consultorio Zelda", Hobby Press, Nintendo Acción, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

MELODÍAS SECRETAS

Me resulta imposible completar ninguna mazmorra antes de que se caiga la luna sobre Términa. ¿No hay ningún truco para que vaya más lento el tiempo?
Antonio Crespo (Castellón)



Existe la canción del **Canción del Templo Invertida,** con la que podrás completar las mazmorras sobrado de tiempo. Saca tu Ocarina y toca: **C-abajo, A, C-derecha, C-abajo, A y C-derecha.** Si deseas que vaya el tiempo más rápido, haz **C-derecha, C-derecha, A, A, C-abajo y C-abajo.**

EN LA GALERÍA DE TIRO

Creo que hay una forma de conseguir un Carcaj con más flechas en la galería de tiro, pero no la consigo.
Bárbara Iglesias (Madrid)



Tienes que alcanzar un mínimo de **40 Octoroks rojos,** y evitar a toda costa a los azules. Si lo consigues, podrás almacenar 40 flechas.

DINERO RÁPIDO Y FÁCIL

Estoy intentando conseguir las 5000 Rupias necesarias para que el banquero me regale un trozo de corazón. ¿No existe otra forma de conseguir dinero que no sea entre los arbustos o entre los cofres previamente abiertos en el pasado? Por cierto, en el cuestionario de Keaton, me pregunta por el nombre del padre de Anju, por el nombre del líder de la pandilla de los bomber y qué es lo que se le da mal a Anju, ¿me podéis ayudar?
Gustavo Blanco (Gijón)

1. Si te refieres a los **cofres con 100 Rupias,** encontrarás uno en tu



habitación de la posada, otro en el escondite de los bomber a la izquierda nada más bajar la cuesta, y uno más en el tejado de la galería de tiro; podrás llegar a él saltando desde el tejado del Bar Lácteo. En el **Santuario de la Catarata del Valle Ikana se concentran la mayor parte de las riquezas** después de acabar con los enemigos. Para acceder a él, nada hacia el Oeste en el río de los Octoroks después de conseguir la **Flecha de Luz.** En el interior de las momias también podrás sacar una buena cuartada y, por supuesto, la Rupia Gigante te la dará el Deku que se encuentra en Cañón Ikana si le llevas la últimas escritura de la propiedad.
2. El padre de Anju se llama Tortus; el líder de la pandilla es Jim; y lo que se le da mal a Anju es cocinar.

EL VALLE Y LA LUZ

Estoy en el Antiguo Castillo de Ikana, pero no puedo hacer nada con el bloque que tiene dibujado un sol. ¿Qué debo hacer? También tengo una duda cuando Taya me dice que algo raro pasa en determinados lugares del valle, pero yo no veo nada. ¿A qué se debe?
Andrés Guzmán (Barcelona)

1. Para quitar el bloque, primero tienes que conseguir el escudo de luz que se encuentra escondido en el pozo donde están las momias. Te pedirán diversos objetos: **peces, una botella de leche, 5 Judías Mágicas, 10 Nueces Deku y 10 bombas** para dejarte pasar. Atrapa a un Gran Espíritu dentro y ábrete paso para llegar al cofre. Una vez



que tengas el escudo, ve al castillo de noche, activa el interruptor y usa el escudo con R para reflejar la luz contra el sol.



2. Taya se refiere a los compinches de Garo, a los que únicamente podrás ver si llevas la Capucha de Garo. Cada vez que veas a uno tendrás que luchar contra él para continuar. Por lo tanto, mejor no la lleves, más teniendo en cuenta que no vamos muy sobrados de tiempo que digamos.

CARETA PARA TRASNOCHAR

Te envío la lista de todas las caretas que tengo para que me digas cuáles me faltan y dónde puedo conseguirlas. También estoy buscando las ranas parlantes que me proporcionan un trozo de corazón. ¿Dónde están?
Santiago García (Orense)

1. La **Careta del Jefe del Circo** la encontrarás en el Bar Lácteo a eso de las 10 de la noche –sólo podrás entrar si llevas





la careta de Romani–. Habla con el zora gordinflón y participa en la prueba de sonido con todos tus instrumentos: Ocarina en el foco central, gaita en el izquierdo, tambor en el foco posterior izquierdo y guitarra en el derecho.
La **Careta para Trasnochar** está en la tienda de Curiosidades de Ciudad Reloj. Necesitas la bolsa gigante, que consigues si: superas el reto de la casa de las arañas de la Gran Bahía, tienes 500 rupias, has atrapado al ladrón del bolso el primer día y esperas a que sean las 10 de la noche del tercer día.

Para la **Careta Keaton, la Careta de Novios y la Gorra de Cartero,** tendrás que esperar a la tercera entrega de la guía donde indicaremos cómo resolver el entramado de la historia de Anju y Kafei.

La **Máscara Fiera Deidad** se consigue al final del juego una vez que tengas las 20 máscaras normales.



2. La primera rana está justo detrás de donde apareces tras vencer a Goht. La segunda, en el lavadero de Ciudad Reloj. La tercera está en un tronco al Sur del pantano. La cuarta, tras vencer a Gekko en el Templo del Bosque Catarata. Y la última se esconde en el interior del Gran Ojo en el Templo de la Gran Bahía.

- Aprende el túnel de Figo, la bicicleta de Denilson y el toque de Rivaldo.
- Todas las claves y pistas para dominar el balón.
- Con esta guía no tendrás que (re)montar tu equipo a mitad de temporada.
- Y también conseguirás ser un buen entrenador.

36 consejos para ganar la Copa del Mundo

ISS 2000

Con este cartucho, Konami culmina la saga que más éxitos le ha reportado en los 64 bits de Nintendo. Probablemente la próxima versión que veamos de este aclamado título será la de Gamecube. Y para hacer la espera mucho más llevadera, os ofrecemos una serie de consejos que os permitirán exprimir al máximo un juego que, ya que estamos, continúa siendo la mejor opción a la hora de hablar de fútbol en nuestra consola.

1 MUÉVETE POR LOS MENÚS...



LAS OPCIONES

Uno de los aspectos más destacables es el **amplio abanico de opciones** disponibles para



personalizar el desarrollo del juego, crear o editar personajes, etc. Utiliza las opciones para **crear un juego más a tu medida** e invierte un poco de tu tiempo en arreglar esos nombres falsos y tan poco creíbles.

EL ENTRENAMIENTO

Es importante en todos los juegos de fútbol y básico en éste. **Sin entrenar, jamás dominarás** las docenas de **movimientos, combinaciones y posibilidades** que ofrece ISS 2000. Saberse la mayor cantidad posible de movimientos nos ayudará a resolver más de una papeleta sobre el terreno de juego.



EL MODO CARRERA

El fútbol se transforma en una especie de juego conversacional con toques de rol y alguna esporádica aparición sobre el terreno de juego. Reservado para amantes



de los juegos de ligoteo japoneses (¡y es que hay ligue, y mucho!). Invierte el tiempo que creas necesario.

LAS COMPETICIONES:

El objetivo del cartucho es ganar la **Liga Mundial, la Copa Internacional** y la **Copa Europea** en los **tres niveles de dificultad** que se nos ofrecen. Os aseguramos que no es fácil, y para ello ponemos a vuestra disposición estos consejos. Así que, a seguir leyendo.



LOS "ESCENARIOS"

Y una vez ganadas todas las competiciones, o bien mientras lo intentamos, podemos dedicarnos a



resolver con éxito las **16 situaciones que se nos plantean en forma de "escenarios"**, donde tendremos que empatar o ganar un partido en unas condiciones determinadas, con una serie de limitaciones impuestas por la máquina. Estamos ante una de los opciones más interesantes y divertidas, sin duda.



LANZAR PENALTIS

También podremos practicarlos desde el menú de opciones. Lo mejor para marcar es **quitar el punto de mira (botón R) y aprendernos cuándo debemos desplazar el stick analógico** para llevar la invisible mira hasta cualquiera de las cuatro esquinas de la portería. Una vez ahí, dispara y... ¡golazo!

PARAR PENALTIS

Parar penaltis es todo un arte que se puede llegar a dominar. La mejor opción es **esperar a que el adversario lance**, y dejar medio segundo a ver qué dirección lleva el



balón. Dirige a tu portero hacia allí. Con mucha práctica, **es más fácil parar que lanzar.** Distraer a un adversario humano siempre puede ayudarnos (o mirar su stick para ver dónde lanza, je, je...).

LOS EQUIPOS

Puedes **elegir entre docenas de equipos, cada uno con estrellas** fácilmente reconocibles y con características "muy reales", lo que proporciona, en la práctica, infinitos niveles de dificultad al cartucho. Si te



preguntas si Andorra puede ganar la Copa del Mundo en el nivel más alto. La respuesta es que lo tiene crudo.

LAS CONDICIONES DEL PARTIDO

Sol, lluvia, nieve, niebla, noche, día, etc, son algunos de los aspectos que podremos modificar previos a los partidos. Detalles como el color de



los uniformes, el número de jugadores por equipo e incluso la moral previa al partido hace que podamos plantear encuentros con mucho "morbo" y más competitivos.

LOS ESTADIOS

No son una mera anécdota, pues **un equipo bueno preferirá un campo amplio donde desarrollar su juego,** y, por contra, uno mediocre querrá uno estrechito para tener menos zonas que cubrir. Influye, pues, en nuestra forma de afrontar el partido. **Pases cortos en el pequeño, cubre bien las bandas en el grande.**



CONOCE TU PLANTILLA

Es esencial, especialmente en las temporadas y campeonatos. Los jugadores se cansan y lesionan, y rinden según el estado físico previo al partido. Conocer tu plantilla y los recambios te evitará tener que hacer remiendos a mitad de temporada.



AJUSTA LA FORMACIÓN

Coloca los mejores jugadores en las posiciones más acordes con su condición. Pero recuerda que estos chicos muestran un estado físico previo al partido que va a condicionar su rendimiento. Eso supone que a veces tendrás que sacar a **hombres de menor calidad pero con mayores posibilidades físicas en ese momento.**



ELIGE TUS TÁCTICAS

Una vez seleccionada la formación, defensiva o atacante, elige tácticas muy diferentes entre sí -como por ejemplo contraataque, presión, etc-, pues a lo mejor el partido no transcurre como planteaste al principio. Estas **tácticas las puedes activar y desactivar** en cualquier momento y no afectan a la formación



planteada inicialmente. No dejes de incluir una **ofensiva total y otra de cierre al pleno.**

2 ...Y SOBRE EL TERRENO DE JUEGO...

MOVIÉNDOTE

Resulta fundamental **dominar el stick analógico.** Debes controlar la velocidad de tus movimientos y



aprender a girar con desplazamientos suaves y lógicos de la palanca. Tu jugador se desenvolverá mucho más fácilmente que con giros bruscos y absurdos. A la hora de tirar o pasar, **cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más fuerte será el lanzamiento.**

¿CON AYUDA O SIN ELLA?

Normalmente todos los pases y tiros están asistidos por la máquina, que se encarga de ajustar la dirección. Pero **si pulsas el botón R, tu jugador hará el pase o tiro estrictamente en la dirección hacia**



la que esté mirando. Esto dota al juego de nuevas posibilidades, al ser tú quién decide dónde va el balón, aunque lo cierto es que exige muchísima práctica.

LOS EFECTOS

Uno de los mayores aciertos del cartucho junto con la opción anterior. No sólo decidiremos la dirección y la potencia de todos nuestros pases y



tiros, sino que además podemos rizar el rizo si hacemos lo siguiente: inmediatamente después de conseguir un efecto, pulsa Z y el stick en una dirección. Ejecutaremos parábolas que desconcertarán al rival más preparado.

EL PASE RASO

Será el pase que más utilices. No en vano es el más fácil de hacer. Basta pulsar **A para que el balón siempre vaya al pie del compañero** al que estés mirando, (excepto si pulsas R, en cuyo caso podrás meter el pase donde tú quieras). Utiliza este pase



para **controlar el centro del campo con toques cortos y seguros.** Cuando cojas cierta práctica, te parecerá estar bordando el fútbol.

EL PASE ELEVADO

Se hace con **C-izquierda.** Cuando lo uses cerca del área contraria, por ejemplo para centrar desde los laterales, hazlo junto con el **botón R** y **aprende a colocar centros**



certeros al primer o segundo palo. Si además le das efecto de forma que el balón se aleje del portero, conseguirás pases mortíferos que los delanteros podrán rematar con gran facilidad.

EL PASE ADELANTADO

Es esencial en las proximidades del área contraria. Busca un compañero sin marcar o escapándose, pulsa



C-arriba, apunta y suelta el botón. Si todo va bien, **recibirás un balón ligeramente adelantado a tu posición, totalmente libre de marca** y con tiempo para pensar si decides centrar, regatear o tirar a puerta. No abuses de él en el centro del campo, es muy fácil de interceptar ahí.

CORRER

Correr **(C-abajo)** es fundamental para **desmarcarse, dejar atrás a un rival**



o ir a por un balón dividido. Pero correr (por correr) durante el resto del partido, sólo te conducirá a un complicado control del balón y a que tus jugadores terminen arrastrándose por el campo. Nuestro consejo es que **aproveches los cambios de ritmo para desconcertar al rival.**

EL TIRO A PUERTA

Se ejecuta con el **botón B** y se beneficia enormemente de la puntería, la potencia y un inteligente uso del efecto. **Ensáyalo** cuanto



puedas y **aprende a tirar de cerca** (toques suaves y colocados) **y de lejos** (más fuerte y más difícil de colocar). Un rival que tira desde cualquier sitio es un rival muy difícil de cubrir.

DEJAR PASAR EL BALÓN

Una jugada desconcertante si se usa con astucia. Cuando vayas a **recibir un pase y haya alguien detrás de ti, pulsa C-abajo** y tu jugador dejará



pasar la bola sin tocarla. El esférico seguirá su camino y el jugador situado inmediatamente detrás podrá recibirla. Desconcierta más a los rivales humanos que a la máquina, lógicamente.

LA BICICLETA

Con el balón en tu poder, pulsa **repetidas veces, en toques muy cortos, el botón C-abajo.** Tu jugador comenzará a hacer



la bicicleta mientras cubre el esférico. **Elige una dirección y deja de pulsar C-abajo.** El jugador hará un cambio de ritmo en esa dirección, dejando al defensa pasmado.

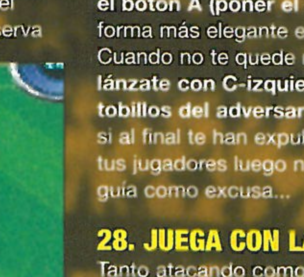
LA PARED

Con el botón **C-derecha** pasarás a un compañero que inmediatamente te devolverá el balón al primer toque, mientras tú te desmarcas. **Si pulsas el botón dos veces seguidas, te devolverá el balón por alto en vez de raso.** Con rivales humanos, si logras dominar esta técnica tendrás medio partido ganado.



LAS FILIGRANAS

Si quieres provocar al rival, perder tiempo o presumir de control del balón, pulsa **C-izquierda** y observa



cómo tu jugador da toques sin dejar que la pelota caiga al suelo. Puedes desplazarte mientras haces esto. Tu rival no se lo va a tomar muy bien, te lo aseguramos.



EL SOMBRERO

Es una variedad de lo anterior. Con un contrario a tu espalda, pulsa **C-izquierda,** y cuando se empiece a elevar el balón, gira 180º. Tú pasarás junto al rival, y el balón por encima de él, en un arco perfecto, para



finalmente caer de nuevo a tus pies. Uno de los movimientos más bonitos del fútbol.

DEFENDIENDO

Marcar es importante, pero aún lo es más no encajar goles. La defensa empieza en el ataque, y siempre



debes **intentar robar el balón con el botón A (poner el pie)**, que es la forma más elegante e "inocua". Cuando no te quede más remedio, **lánzate con C-izquierda a por los tobillos del adversario.** Claro que si al final te han expulsado a tres de tus jugadores luego no pongas esta guía como excusa...

28. JUEGA CON LA CABEZA

Tanto atacando como defendiendo es esencial el cabezazo. Son tan complejos como los pases realizados con los pies, y **depende de qué quieras hacer para elegir la forma y la potencia del golpeo.**



Dominarlos es importante, pero en las áreas es donde la disputa de los balones aéreos es esencial.

LA CABEZA EN EL ATAQUE

Usa el **botón B para rematar fuerte y seco a puerta,** o bien el **botón A** para bajarla al suelo para que la recoja un compañero. Pulsando el botón **C-izquierda** podrás dar cabezazos



bombeados y suaves hacia la portería, o bien a un jugador mejor colocado en el segundo palo.

LA CABEZA EN LA DEFENSA

En este caso tenemos una doble opción: podemos **bajar el balón con el botón A** y dárselo a un compañero desmarcado, y podemos alejar el peligro con el botón B sin más contemplaciones. Si quieres un consejo, **no hagas experimentos en**



las proximidades de tu área, porque un robo de balón supone un tanto casi seguro.

BAJAR EL BALÓN CON EL PECHO

Pon atención a nuestra última jugada de este apartado, porque es de lo más espectacular de ISS. Veamos,



pulsa C-izquierda para saltar cuando llegue el balón, pero no hagas ningún movimiento durante el salto. Al contacto con el esférico, tu jugador lo controlará con el pecho y lo bajará (en lugar de golpearlo) con una elegancia sin límites. Justo cuando controle la pelota, si además mueves la palanca hacia cualquier dirección, nuestro hombre bajará la bola girando el pecho. ¿Era o no era uno de los mejores movimientos?

3 ...Y CON EL BALÓN PARADO



LAS FALTAS

Ensáyalas pues resultan muy difíciles. Una estrategia consiste en poner la **flecha apuntando ligeramente por encima de la barrera,** golpear a un



75% de la potencia de la flecha y entonces darle efecto -todo el que puedas- hacia el suelo para que no se vaya por alto. Intenta **superar siempre la barrera,** ya que es muy difícil sorprender al portero por su palo.

LOS CORNERS

Lánzalos con el **efecto cambiado hacia el punto de penalti,** de forma que se vayan alejando de la portería. Como los delanteros llegan de frente y en dirección contraria, se suman las velocidades y los remates salen muy fuertes aún sin necesidad



de tomar mucha carrerilla. **Nunca centres al área pequeña,** porque ahí el balón va a ser siempre para el portero.

LOS SAQUES DE BANDA

Recuerda que **no hay fuera de juego en los saques de banda,** y aprovéchalo para echar a correr hacia la línea de fondo contraria, si



no estás muy lejos de ella, y sorprender a tu adversario cuando éste se quede esperando a que el árbitro pite la inexistente infracción. ¡Verás qué cara se le queda mientras celebras el gol!

EL DESCANSO

Es un buen momento para recapacitar, **analizar el estado físico de tus jugadores** y ver si las cosas están funcionando bien o no y la razón de ello. Si no quieres hacer cambios aún, al menos sí puedes plantearlos para que luego, si las cosas se ponen feas, no te hagas líos



por no recordar qué jugadores tenías en buenas condiciones en el banquillo.

LOS CAMBIOS

Son esenciales, sobre todo en los partidos difíciles. El desgaste acabará haciendo que tengamos sobre el césped auténticas tortugas

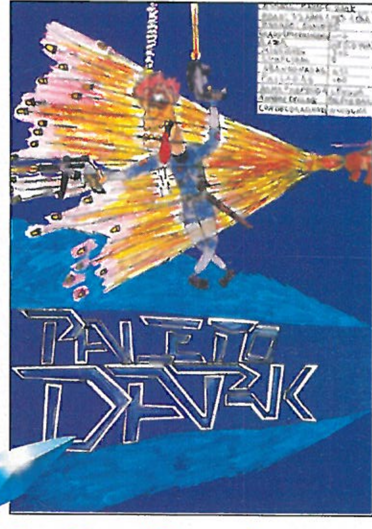


en determinadas posiciones del campo al final de los partidos. Mete un jugador fresco aunque sea de peor calidad y verás la enorme diferencia respecto a como estabas en los minutos anteriores.

EL DIBUJO DEL MES



SERGIO RAFAEL GARCÍA (ALBACETE)
Un Link a lápiz, un fondo por ordenador... Y mirad lo bien que le ha quedado su Link en Hylia. ¡Pero Sergio se ha tirado dos años para completarlo! Y si no le mete prisa su hermano, más...



PAU CLOS (GIRONA)



DAVID LÓPEZ (ÁLAVA)
Ya habéis visto el dibujo, ¿no? Pues, conclusiones: Link se tiñe la perilla, en Hyrule se hacen guitarras, y David quería una guitarra para Reyes, no una ocarina.



DAVID GARCÍA (8 AÑOS, MADRID)

LA ZONA ZERO SE RENUEVA

El Consultorio de Jimmy

Ya era hora, ¿verdad? Por fin Jimmy va a dejar de molestarnos porque le vamos a dar un espacio para él solito: el consultorio de Jimmy. Ya le pondrá él el nombre que le dé la gana y, lo peor, responderá con lo que su memoria, inteligencia y buen juicio den de sí (bien poco, vamos). En fin, mandadle cositas, que os responderá a todos como bien pueda. Jimmy: ¡Bien poco, bien poco...! ¡Va a ver el Oak ese!

Envía tus Récords

Saca una foto de una pantalla de tu juego favorito (N64 o GBC) con tus mejores puntuaciones, y envíanosla a la revista. La publicaremos y serás la envidia de todos. Hasta que todos se decidan a enviar su propio récord. Ya sabéis dónde estamos.

CONCURSO ESPECIAL Nº100

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación junto a los tres sellos que aparecerán en las revistas correspondientes a los meses de MARZO, ABRIL Y MAYO DE 2001 a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ESPECIAL Nº 100".

2.- Entre todas las cartas recibidas que tengan el cupón junto a los tres sellos, se seleccionarán CINCUENTA que ganarán un lote de cinco juegos formados por los títulos: Pokémon Pinball, Pokémon Trading Card, WarioLand 3, Donkey Kong Country y Mario Tennis, todos ellos para Game Boy Color. Otras CINCUENTA cartas serán premiadas con un lote de cinco juegos formados por Banjo-Tooie, Mario Tennis, Pokémon Puzzle League, F-1 WGP y Perfect Dark, todos ellos para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón junto con los tres sellos como fecha límite 29 de Mayo de 2001.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press.

LAS FOTOS

Una de cal y otra de arena. Decidid vosotros quién es cal y quién arena, pero la diferencia es palpable. La "chica Nintendo"de la derecha es **Carmen Rubio, de Fuenlabrada**... 3,2,1... ¡Vale, dejad de mirarla! Ahora dirigid la vista al chaval de abajo: **"Elotro" Valls, hermano de Gerard Valls.** Además de olvidarse de poner el nombre del protagonista de la foto, Gerard y "Elotro" están como "chotas". Si Jimmy estuviera... ¡Porras! Jimmy Valls: ¡Hola hermanitos! Mi excursión a Segovia ha finalizado, pronto volveré a Lleida, nos pondremos las gafas de limón, silbaremos verano azul y luego... ¡todos a Fuenlabrada! NA: ¡Jimmy!







AARÓN MARTÍNEZ (VALENCIA)



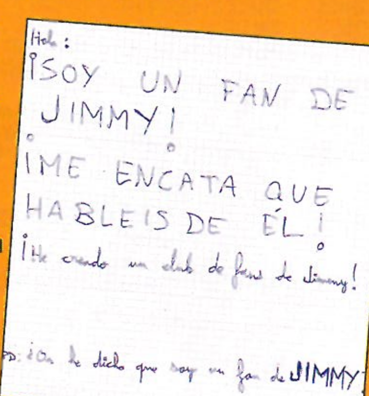
ALEJANDRO SÁNCHEZ (LAS PALMAS)

10 CONTROLLER PAK CADA MES

Sólo tenéis que enviarnos un dibujo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que optéis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memorístico. Lo dicho, a participar tocan. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.

A VECES LLEGAN CARTAS...

Querido Carlos Manuel Vera, sí, a mí también me mola Jimmy. Me gusta tanto que le he pedido matrimonio, para así heredar un sandwich de "gangrelo", un gorro ruso, un disfraz de mono... toda su fortuna. Pero me ha dicho que es imposible porque, a poco que haga, se le caerán los anillos. He llorado, claro. La desgracia se cierne sobre mi vida cual cuchara sobre una sopa de pollo, mas seguiré adelante. Mi empeño no cejará porque me depilo los arcos supercillares a lo Jack Nicholson y... Jimmy: ¡Mari! ¿Quieres dejar de hablar sola y venir, que te llaman por el tam-tam?



GANADORES DE LOS CONCURSOS DE VIRGIN Y NINTENDO

GIFT (GBC)

- Rubén Macías Jurado ..... Barcelona
- Carlos Jiménez Galanes . Ciudad Real
- Alberto Alvarez Pérez .... Madrid
- Fco. Javier Márquez Sanz .... Madrid
- Pablo Blázquez Campo ...... Madrid
- Pedro Campoy Candela ...... Murcia
- Natalia Montoro Morujo .... Tarragona
- Daniel Grande Arias .... Vizcaya
- Iván López Rodríguez .... Vizcaya
- Fernando Carrión Asín ..... Zaragoza

LOS PICAPIEDRA (GBC)

- Maitane Bello Díaz .... Alava
- Manolo Guerrero Soler ...... Alicante
- Antonio Porta Casado .... Lleida
- Mario González Chamorro .... Madrid
- Kevin Lara Cornejo .... Madrid
- Agustín Romero Iniestas ..... Madrid
- Luis M. Fuentes Molina ...... Murcia
- Mario Peliquín Eirey .... Ourense
- Luís Carlos Sánchez .... Teruel
- Neskuts Urquijo Arraiz ...... Vizcaya

MICKEY'S SPEEDWAY USA (N64)

- Pablo Fonteboa SanMartín . . A Coruña
- Ignacio Arévalo Martín ..... Albacete
- Iván Fauste Núñez .... Barcelona
- César Zamanillo Mateo ...... Burgos
- Gloria Sánchez Sánchez . Ciudad Real
- Mario Cañas Ovedero .... Cuenca
- Rafael Mairen González ...... Girona
- Iker Labarga Tobalina ..... Guipúzcoa
- Edgar López López .... León
- Unai Miguel Andrés .... Madrid
- Fernando Rodríguez Martín . . . Madrid
- Javier Argote Cañizares ...... Madrid
- Santiago Martín Rosa .... Madrid
- David Marcos Cuesta .... Málaga
- Mª Esther Pérez Muñoz ...... Murcia
- Isabel Cieza Del Monte ..... Palencia
- Daniel Díaz Bejarano ..... Salamanca
- Javier Delgado Aylagas .... Soria
- Christian Curado Carballada . Valencia
- Diego Garín Esteruelas ..... Zaragoza

NINTENDO 64

A

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

- Activar trucos: Pausa el juego durante una partida y selecciona la opción "Cheats". Allí "Enter Cheat" y después introduce GOLDENPIE.
- Invencibilidad: GODLY.
- Todas las armas: LOADED.
- Munición ilimitada: SORTED.
- Seleccionar nivel: SKIPPY.
- Invisibilidad: HIDEANDSEEK.
- Velocidad rápida: SONIC.
- Soldado femenino en modo multi-jugador: GODDESS.
- Modo carboncillo: SKETCHY.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES

- Arsenal al completo: NSRLS como password.
- Munición al completo: MMLVSRM.
- Jugar como el General Plastro: PLSTRLVSVG.
- Miniaturas: TNSLDRS.
- Jugar como Vikki: GRNGRLRX.
- Modo mini: DRVLLVSMM.
- Nivel final: DNSTHMN.
- Victoria inmediata: RDHNTRK.





BLUES BROTHERS 2000

Vidas ilimitadas en nivel Chicago: Abre la tapa de alcantarilla con una raya gris. Coge las dos vidas, sal de allí y repítelo hasta que te hartes.

BUCK BUMBLE

- Munición, energía y armas al completo: Presiona [◄] [►] [▲] [▼] en la pantalla de título. Luego mantén pulsado [Z] mientras pulsas [►](2) [◄] [◄]. Un sonido confirmará que todo está OK. Ahora sólo tienes que pulsar a la vez y durante el juego [A] + [B] + [R] para obtener munición, vidas y armas.
- Seleccionar nivel: Mantén pulsado [Z] y haz [►] [▼](2) y [►] en la pantalla de título. Suelta [Z] y pulsa [►] [▲] [▼] [◄](2) [▲] y [►](2). Aparece un menú de selección de nivel cuando comiences una partida.
- Invencibilidad: Mantén presionado [Z] y pulsa [R](2) [L](2) [▲] [▼] [◄] [►] en la pantalla del título.
- Jugar como Dark Stinger: Mantén pulsado [Z] + [▲], y haz [C▲] [C►] [C▼] [C◄](5) [B] [A] [B] después de que la pantalla de apertura aparezca. Un sonido confirmará tu gran habilidad.



CYBER TIGER

Selecciona cualquier personaje y cambia su nombre por uno de los siguientes para desbloquear los ocultos:

Pers. Oculto	Nombre
Alien	Ufo
Festus	Golddgr
Ciclista	Delvis
Kimmi	Rapper
Cindy	Instyle
Little Mark en los 80	Marko
Little Mark en 70	Brat
Tiger	Tigerrrr
Billy de negro	Cybertw
Billy de blanco	Willi
Tiger en los 80	Prodigy
Tiger en los 70	Liltiger
Inga vestida de flores	Retro
Robert	Ice
Traci de leopardo	Safari
Escenario Volcano	Sthelens





DONKEY KONG 64

- Cámara: Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- Teatro DK: Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- Fases de bonus DK: Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- Jefes finales: Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- Krusha en multijugador: Bastan 15 hadas.
- Modo Cheat: Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- Niveles de bonus: Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- Los colores de Kasplut: Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- Minijuego original DK: Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- Minijuego del Jetpac: Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

GOLDENEYE 007

Para activar estos trucos, introduce la combinación correspondiente en el menú trucos. Oirás un sonido. Retorna al menú principal y vuelve a entrar en el menú trucos para activarlos.



- Invulnerabilidad: [R◄] [L▼] [◄] [▲] [▼] [R▶] [L►] [L][R◄] [L][R] [►] [L►].
- Bola de pintura: [L▲] [C▲] [R►] [L][R] [►] [L▲] [R▼] [L▼] [L][R] [▼] [L][R] [▲] [L▼].
- Modo DK: [L][R▲] [C►] [R◄] [R] [▲] [R►] [L][R▼] [L][R] [▼], y mantén [L][R] [►].
- 2X Lanza Granadas: [R▼] [R▲] [►] [L][R] [▼] [L►] [R◄] [◄] [▼] [▲] y mantén [R▼].
- 2X Lanza Cohetes: [R►] [L▲] [▼] [▼] [R▼] [L◄] [L►] [R▲] [R▼], y mantén [R►].
- Modo Turbo: [L▼] [L▼] [L][R] [▲] [R▼] [◄] [R▼] [L▼] [▲] [R▼], y mantén [L►].
- Sin radar en multi-jugador: [R▲] [▼] [▲] [L▼] [R▲] [►] [►] [R◄] y mantén [R►].
- Pequeño Bond: [L][R] [▼] [R▼] [L▼] [◄] [R►] [L][R▼] [►] [▼] [R►] y mantén [R►].
- 2X Throwing Knives: [R►], [L◄] [▲] [L][R] [►] [►] [L][R] [►] [L][R] [►] [R▼] [R▼], y mantén [R►].
- Cámara rápida: [L▼] [L►] [▼] [►] [►] [L][R] [►] [►] [L][R▲] [R►] y mantén pulsado [L◄].
-Bond invisible: [L][R►] [L][R] [▼] [L►] [R►] [R►] [L][R◄] [L►] [◄] [L][R►] y mantén [L▼].
- Cohetes enemigos: [L][R►] [►] [R▼] [▼] [▼] [L][R▼] [L][R] [▲] [▼] [R▲], y mantén [L▲].
- Cámara lenta: [L][R◄] [L][R] [◄] [L][R▼] [L][R◄] [►] [L][R] [▼] [L][R▼] [L▼] [►] y mantén [▼].
- Silver PP7: [L◄] [L][R▲] [L►] [L][R▲] [L][R►◄] [L][R◄] [L][R▼] [▼] [L][R►], y mantén [L][R◄].
- 2X Cuchillos: [R▼] [L►] [R►] [R►] [L][R►] [L][R▲] [L▼] [R◄] [L►] y mantén [L] [►].
- Munición infinita: [L►] [L][R] [►] [►] [R◄] [L▼] [L][R◄] [L][R] [▼] [L▲] y mantén [►].
- 2X RCP-90s: [▲], [►], [L◄], [R▼] [L▲] [L►] [L◄] [►] [▲] y mantén [L][R] [▼].
-Gold PP7: Pulsa [L][R] [►] [L][R] [▼] [L▲] [L][R▼] [▲] [R▲] [L][R►] [L] [◄] [▼] y mantén [L▼].
- 2X Lasers: [L►] [L][R►] [L▼] [R◄] [R▼] [L►] [▲] [►] [R►] y mantén [L][R▲].
- Todas las armas: [▼] [◄] [▲] [►] [L▼] [L◄] [L▲] [►] [◄] y mantén [▼].
- Personajes ocultos en multijugador: En el menú de elección de personaje (modo multi-jugador) resalta a Mishkin o a Moonraker Elite. Ahora, ejecuta estas combinaciones: Mantén [L][R] y pulsa [►]. Mantén [L] y pulsa [▲]. Mantén [L][R] y presiona [◄]. Mantén [L] y presiona [►]. Mantén [R] y pulsa [▼]. Mantén [L][R] y pulsa [►]. Mantén [L] y presiona [▲]. Mantén [L][R] y presiona [►]. Mantén [L][R] y pulsa [▼]. Mantén [L] y presiona [▼].

DESTRUCTION DERBY 64

- Coches ocultos: Gana el campeonato "World" con varios coches.
- Cohete urbano: Gana "Novice" con un oro y cualquier coche.
- Taxi: Gana "Amateur" con un oro usando el Cohete Urbano.
- Camión: Gana el "Pro" con un oro y el Taxi.
- Ambulancia: Gana el campeonato "Legend" con un oro y el camión.
- Buggy: En "Destruction Junction" haz el mejor tiempo en "Time trial" con el cohete urbano.
- Rag Top: En "Alpine Ridge" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Buggy.



- Blue Demon: En "Seascape Sprint" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con el Rag Top.
- Hatchback: En "Terminal Impact" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Rag Top.
- Low Rider: En "Metro Challenge" con Rag Top.
- Woody Wagon: En "Bayou Run", con Rag Top.
- Hot Rod: En "Sunset Canyon" con Rag Top.
- Coche de policía: En "Midnight Rumble" con Hot Rod.



EARTHWORM JIM 3D

Jim diminuto: Mantén pulsado [Z] mientras pulsas [A] [▼] [◄] en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.





F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Transmisión de 7 velocidades en Grand Prix: Selecciona una carrera simple y escoge como conductor a Schumacher o E. Irvine. Selecciona transmisión manual. Cuando la carrera comience, cambia la marcha hasta la séptima. Sal y entra en Grand Prix. Empieza una temporada y cualquier coche tendrá siete marchas.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Jugadores cabezones: Pulsa [▼](2) [▲](2) [►] [◄] [►] [◄], luego mantén [Z] y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".





JET FORCE GEMINI

- Arcoiris "extra": Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- Chavalines Jet Force: Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
-Ants Into Pants: 300 cabezas.

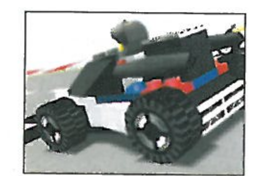




KNOCKOUT KINGS 2000

- Guantes gigantes: Pausa el juego durante una partida y pulsa [▲] [▼] [▲](2) [▼].
- Luchadores cabezones: Ahora prueba [◄] [►] [◄](2) [►].





LEGO RACERS

- **Salida rápida:** Mantén el botón acelerar cuando aparezca el "1" de la cuenta atrás.
- **Modo trucos:** Selecciona "Build" en el menú principal y luego "New Racer". Ahora escribe uno de los siguientes nombres en la pantalla "Make License". Después de seleccionar la última letra, pulsa abajo en lugar del botón para dejar el cursor una posición por debajo de la última letra. Después ve a "Build Car" y crea cualquier tipo de coche. Los trucos sólo son accesibles en "Test drive"
- **Coches de palo:** NCHSSS.
- **Sin ruedas:** NWHLS.
- **Sin piloto:** NDRVR.
- **Modo turbo:** FSTFRWRD.
- **-La velocidad no baja si te sales de la pista:** NSLWJ.
- **-Coche cohete:** FLYSKYHGH.
- **-Circuito Rocket Racer Run invertido:** LNFRRRM.
- **-Sólo ítems de ataque:** PGLLRD.
- **-Sólo ítems mina:** PGLLYLL.
- **-Sólo ítems turbo:** PGLLGRN.
- **-Sólo ítems de agarre:** RPCRNLY.
- **-Ítems siempre al máximo:** MXPMX.
- **-Desactivar todos los trucos:** NMRCHTS.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Estadísticas: Pulsa A B durante el juego.



MICKEY'S SPEEDWAY USA

- **Salida rápida:** Pulsa A inmediatamente después de la tercera luz verde.
- **Monedas negativas:** Gana oro o platino en Traffic Troubles invertido.
- **Velocímetro digital:** Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.
- **Corredores diminutos:** Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.
- **Dewey:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.
- **Louie:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.
- **Arcoiris Goo:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.
- **Botón Heckle:** Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia.
- **-Intentos ilimitados:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres niveles de dificultad.
- **Desactivar los turbos:** Gana oro o platino en el cicuito Victory Vehicles invertido.



MILO'S ASTRO LANES

- **Bola Mega/Pea:** L(2) R(2) L R mientras tu bola rueda, y se hará gigante.
- **Bola White Dwarf/ Spring:** R(3) L(3).
- **Bola Turbo/Goo:** R (2) L (2) R L mientras la bola rueda, para darle un impulso extra.
- **Bola Clone/Bomb:** L (3) R (3) mientras la bola rueda, para que se triplique.
- **Pantalla verde:** R L R L(2) R durante tu turno.
- **Movimiento de brazo:** L R L R(2) L durante tu turno.
- **-Ítems automáticos:** R(2) L R(2) L.
- **-Todas las pistas:** ↑(2) ↓(2) L R L R B A B A.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

- **Low rider trucks:** YRDR como password.
- **Misiles infinitos:** Y_WNT_T.
- **Gut bomb:** BRPS.
- **Modo turbo:** CFFNYN.
- **-Foto del equipo:** JMPNG.
- **-Jet-pack power:** Mantén L R y pulsa C→ C↑ C↓. Pulsa Start en la pantalla del título.

Level: Password

PRINCIPIANTE

RuinsG: [Flecha arriba][Estrella] NJ2L0
Junk Yard: J[Estrella]XQYN4G
Voodoo Island: P [F. izquierda] 3W4TC [Estrella] [F. izquierda] F[F. arriba].
Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G
AztecValley: YYC5D2 L3F[Flecha derecha] 89[Flecha abajo]8[Flecha derecha]B7 Intermediate
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT [Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW R0[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2 [Estrella]3XBC[Flecha arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60 [Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509 3H[Flecha izquierda]G [Flecha arriba][Flecha abajo]5675
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89[Flecha arriba]G4N

EXPERT

Greenhill Pass: SKST [Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R
Wasteland: VOVWXV GTDF9463R
Aztec Valley: YGY209Y J2G[Flecha izquierda] C796462
Alpine Challenge: 10123 1M5 JLF[Flecha arriba] C979S0D
Death Trap: 404564P 8M[Flecha derecha] [Flecha izquierda] DFC[Flecha arriba] CV32KC





NBA JAM 2000

- **¡¡A correr!!:** Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa L Z o R Z.
- **Campos ocultos:** Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para desbloquear las pistas Night y Beach.



RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C← durante una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego sin cargar ni salvar, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Continúa acelerando hasta que lo atravieses.

ROAD RASH 64

- **Daño x2 ilimitado:** L (4) R(4) en el menú.
- **Daño x4 ilimitado:** L (2) R(2) L C↑ C→ Z.
- **Ver la información de desarrollo:** C→ (2) C← (2) L Z C← C↑ en el menú.
- **Todas las armas:** C↑ (4) C↓ L C← Z en el menú.
- **Scooters:** C↓ C→ C↑ C← Z(2) L C← en el menú.
- **Motos super rápidas:** C↑ C← (2) L R C↓ Z en el menú.
- **Motos y circuitos:** C↑ C← (2) C→ L R C↓ Z en el menú principal.
- **Nivel muy difícil:** C↑ C← C← C→ L R C↓ Z en el modo thrash.
- **Ser poli:** Z C← C↓ C← Z L R C↓ en el menú.
- **Corredora femenina:** C→ C← Z L R C↑ en el menú principal.
- **Nivel 2:** R C→ Z R L C↑ C← C↑ en el menú.
- **Nivel 3:** R C→(3) R C← C↓ Z en el menú.
- **Nivel 4:** R C→ C↓ C← C→(2) Z L en el menú.
- **Nivel 5:** Z C→ C↓ C← C→(2) Z L en el menú.
- **Salida rápida:** Mantén pulsado A al comienzo de la carrera.
- **-Colores alternativos:** Presiona ↑ o ↓ cuando selecciones moto.
- **Permanecer en el suelo:** Presiona L después de caer.



ROCKET: ROBOT ON WHEELS

- **Todos los vehículos:** Pausa durante el juego y presiona ↑ ↓ Z R ← ↑ ↓ ← ↓ (2).
- **Salud al máximo:** Pausa y presiona Z ↓ R ← Z → ↑ Z R Z.
- **Invencibilidad:** Pausa y presiona Z R → ← ↑ ↓ Z ↓(2) ←.
- **Vidas infinitas:** Pausa y presiona R(2) ←(2) ↓ ↑ ↓ ↑ →(2).
- **Fricción baja:** Pausa y presiona ↑ R(2) ← Z(2)↓ ← ↑ →.
- **Baja gravedad:** Pausa y presiona Z R Z R ↓ R(2)→(2) R.
- **Cohete pesado:** Pausa y presiona ↑ →(2) R → R Z R(2) ↑.
- **Super velocidad:** Pausa y presiona Z → ↓ ↑ ↓ R ↑ ↓ ← ↑.
- **Super salto:** Pausa y presiona ↓ ↑ ↓ Z ↑(3) R ↑ Z.
- **Super agarre:** Pausa y presiona ↓ ← → Z ↓ → ↓(3) ←.
- **Super doble salto:** Pausa y presiona →(2) R → ← Z ← Z ↓ Z.
- **-S uper lanzamiento:** Pausa y presiona ↓ R ↑ R ↑(2) ↓ ↑ Z ↓.
- **-Super congelación:** Por último, pausa y pulsa ↓ ↑ R → R → ↑ R(2) ↑.
- **Super movimiento:** Pausa y presiona ← ↑ ← ↓ Z ↓(2) Z ↓ ←.
- **-Desactiva los trucos:** Pausa y presiona ↑ Z → ↑ ↓ R ↑ ↓(2)↑.



TETRISPHERE



- **Selección de nivel:** Saturno, Nave, Cohete, Corazón, Calavera, como nombre. Para sacar estos signos debes presionar L C→ C↓.
- **Minijuego Líneas:** Introduce LINES como tu nombre.
- **Más musica:** Escribe G [Cabeza de Alien]MEBOY como tu nombre.
- **Rayada psicotrópica:** VORTEX como nombre y mantén presionado el botón de reset.
- **-Ver los créditos:** CREDITS como nombre.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **-Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **-Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **-Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



WCW MAYHEM

- **Todos los luchadores:** PLYHDNGYS.
- **Todas las salas de vestuarios:** CBCKRMS.
- **3ª Guerra Mundial en PPV:** yKh#J$=JQLmFs. El código es más largo que la línea, así que debes pulsar derecha después de la"Q".
- **Great American Bash 2000:** BKmhK*DJ9kB*X.
- **Halloween Havoc:** td^pKRmZ-<yL.
- **Starcade:** @KcXKF=W?j^pF.
- **Souled Out:** kJKlttCy795H.
- **Spring Stampede 2000 PPV:** JHklBwfQQF.
- **SuperBrawl 2000 :** rJPmB6lfMlk$B.
- **Uncensored 2000 PPV:** 2JJhKXdJFm4kB.
- **WCW Spring Stampede:** @JHkfylBwfQQF.
- **WCW Slamboree 2000:** JmhK9gt*C6pD.
- **WCW Great American Bash:** BKmhK*DJ9kB*X.
- **Luchadores idénticos:** DPLGNGRS.
- **Super luchadores:** MKSPRCWS.
- **Subir en el ranking:** CHT4DBST y preslona derecha en el "Quest for the Best".
- **Medidor de resistencia:** PRNTSTMN.
- **Medidor de inercia:** PRNTMMNTM.

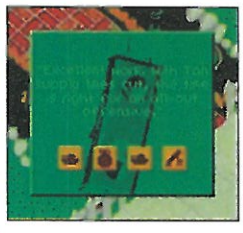


WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP:

- **Créditos para repetición:** Durante la carrera, pulsa Z → Z →(2) START Z A → Z START.
- **Cámara aérea:** Durante la carrera, pulsa ↑(3) A ← A(3).
- **Marcas rojas en la carretera:** También durante la carrera, haz B ← ↑ ↓ →(3) ↓.

GAME BOY COLOR

Aa



ARMY MEN 2

Nivel....Password
1 ....Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2 ....Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3 ....Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4 ....Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5 ....Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6 ....Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7 ....Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8 ....Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9 ....Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10 ....Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11 ....Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12 ....Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13 ....Avión, Avión, Granada, Mortero.
14 ....Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15 ....Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16 ....Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17 ....Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18 ....Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19 ....Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20 ....Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21 ....Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep.
22 ....Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23 ....Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24 ....Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25 ....Tanque, Granada, Avión, Granada.
26 ....Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27 ....Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28 ....Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Todos los niveles y todas las armas:
Introduce **BBBBBBBB** como password para acceder a todos los niveles y todas las armas.

ASTERIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel...............Password
2 ....CQPSJ
3 ....MLSPS
4 ....RSFMS
5 ....TPPGN

AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR!

Mensajes Ocultos:
Accede al emulador **EVIL-DOS** en el juego. Introduce una de las siguientes órdenes y obtendrás mensajes ocultos y curiosidades: Estas son las palabras mágicas:
LASER
BIGGLESWORTH
MOJO
SCOTT
CLONE
AUSTIN
FELICITY
FAT BASTARD



BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

Nivel...............Password
2........................C76564J
3........................L88R8TC
4 ....Y539WZG
5........................NTTJ9KY



BLADE

- Ver la secuencia final: Introduce **9?!1N?BKT?51G** como password.
- Ver secuencia oculta: No seas impaciente y espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia. Ésta te va a molar más todavía.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Nivel...............Password
1 ....3NKFZ8
2 ....9MD1WV
3 ....XTN4F7
4 ....5BVPL2
5 ....9D6F0S
6 ....TSCNB4
7 ....CSJTQZ
8 ....BNPXZ9
Final GH9MR

BUST-A-MOVE MILLENNIUM

- Niveles Ocultos:
Presiona B←→B en el menú principal. Accedes a un montón de fases.





CHICKEN RUN

Nivel .....Password
2............Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3............Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4............Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5............Honor, Corona, Diamante, Corona.
6............Valor, Diamante, Cruz, Plata.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras):
Introduce el password **R6KZBS7L1CTQMH.**

DRIVER

- Menú trucos:
Resalta la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑↑↓↓↑↓↑↓ ↑↑↓↓, con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.

-Passwords:
Nivel .....Password
MIAMI
1 ....**Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 ....**Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 ....**Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 ....**Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 ....**Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 ....**Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 ....**Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES
8 ....**Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 ....**Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 ....**Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK
11 ....**Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 ....**Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 ....**Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 ....**Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 ....**Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.



GEX 3: DEEP POCKET GECKO

- Misteriosa TV:
4BFBBBM329BBBBBBBB

- Todos los niveles, 24 mandos, 11 vidas y 7 monedas:
DVHVBCK!!!966N841!





HALLOWEEN RACER

- Circuitos avanzados:
Introduce **2!!MT9** como password.



THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos:
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
-Selección de nivel:
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).





LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel .....Password
2............Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3............Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.



MARIO GOLF

- Recomenzar juego:
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo:
Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MARIO TENIS

- Dejada al resto:
Cuando recibas el servicio de tu oponente, pulsa botón B y luego A para hacer una dejada. Mándala al lado opuesto del rival y a continuación corre hacia la red. Si el contrario llega, lo hará



con un golpe flojo que podrás machacar con facilidad desde tu posición adelantada. Cuando saques tú, también puedes hacerlo, a partir del resto de tu oponente. La estrategia funciona hasta con los últimos rivales del juego.

MR. NUTZ

- Pasar de nivel:
Introduce **NNSTTR** como password. Luego, y durante el juego, pausa con Start y presiona Select para pasar al siguiente nivel.
Nivel...............Password
2 ....DDMMNN
3 ....NNRRGG
4 ....CCLLRS
5 ....JJMPPR
6 ....SWWTCH

TONY HAWK'S PRO SKATER 2





- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony Hawk.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

THE MUMMY

Nivel	Password
3-1	[Trébol]178
3-2	1434
4-1	X57[Pala]
5-1	77[Triángulo Invertido]X
6-1	1[Triángulo Invertido] 5 [Triángulo Invertido]
6-2	[Diamante] 9 [Circulo Rojo] 8
6-3	3457



PAPERBOY

- Todas las bicis:
Gira hacia la izquierda en cuanto tu bici empiece a rodar. Entonces pulsa **Start, A(3), B, Select, A, B y Start.** La pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente y, ¡¡todas las bicis!!



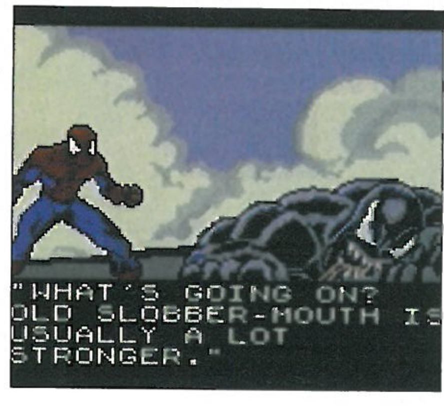
PAPYRUS

Nivel	Chico Chica
1	F+51 KN4K
2	3DTS 1-QB
3	F80W GND9
4	9N87 JV-B
5	WX-0 CR73
6	1-SN RPD9
7	H1WR JNTX
8	C2VX F-T-
9	1-KS 3BWX
10	GTCP DS+Q
11	X9M- TB81
12	8Q63 7R+D
13	8NRR 59GN
14	1KK2 R4PX
15	-07L 9NWN
16	VTGT 92B0
17	ZHNK 5SNC
18	X3FB N0-3

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Nivel	Password
2	Genio, Obrero, Tímido.
3	Astronauta, Tímido, Genio.
4	Tímido, Panadero, Obrero.

SPIDER-MAN



Pantalla	Password
Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

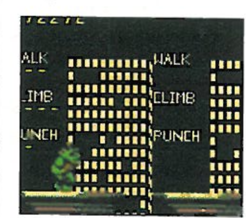
PUZZLED

Seleccionar nivel:
Introduce "EL***" como password, donde *** corresponde al número de nivel (de 001 a 150).



RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Personajes (Passwords):
-George: SM14N1230.
-Lizzie: S4VRS4560.
-Myukus: N0T3T3210.



-Ralph: LVPVS7890.
-Personajes Alien: B1G4L3210 y SRY3D3210 para desbloquear dos personajes Alien.

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación: ←←←→→→←→←→.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←←→→→←←←.

ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares.



SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebula:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebula para arrebatarle su Pod.
- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, a través del menú records, a la repetición de tu última carrera.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre Password
2	Trade Federation Landing Craft BQVQK
3	Naboo Swamp WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place SDGNK
5	Coruscant CNLML
6	Gatoacombs of Theed BXGTG
7	Streets of Theed QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace TKGJZ
9	The Final Battle LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.

SUPER MARIO BROS DX

- Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.** Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.





TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

Nivel	Fácil Medio Difícil
2	SDFLMSF VLXCZVF CJSDPSF
3	DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCD
4	VFDSGPD ZMGFSCM SPFPWLD
5	CSDJKFD HWKLFYS TPDFQGB



ULTIMATE PAINTBALL

Nivel	Password
2	9GSMJY2K
3	16FWJJET
4	1B5WJWTO
5	130WJBOY
6	CXXWJROB
7	C3SWJXIA
8	665WJQIU
9	9Z0CJTAK
10	13DQJIAU



WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos:
Password:MUTTLEY.
- Victoria rápida:
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa Start + Select + A + B.

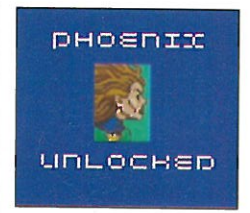
WARIO LAND 3

- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces. Un icono aparecerá rodeando el indicador de vidas. Ahora mantén pulsados A + B y presiona ← y → para elegir el número.

WORMS ARMAGEDDON

Nivel	Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316





X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título. Ya verás qué fuera de serie es el tío.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa →←↑↓←↑B + A en la pantalla de título. Lo mismo para Apoca.

X-MEN: MUTANT WARS





Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!



ELIGE TU OPCIÓN



OFERTA RELOJ

POR SÓLO 5.400 PTS.
DISFRUTA EN TU CASA DE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y DE ESTE ESTUPENDO RELOJ GAME BOY

20% DE DESCUENTO

O SI LO PREFIERES APROVÉCHATE DEL 20% DE DESCUENTO (5.400 -20% = 4.320 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 10.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº96 Noviembre

GUÍAS:
- WarioLand 3 • Turok 3
- Operation Winback • Pokémon



Nº97 Diciembre

GUÍAS:
- WarioLand 3 • Turok 3
- Operation Winback • Pokémon



Nº98 Enero

GUÍAS:
- Mario Party 2 • Perfect Dark
- Tomb Raider • Pokémon



Nº99 Febrero

GUÍAS:
- Majora's Mask • Mario Tenis
- Mario Party 2 • Perfect Dark GB
- Pokémon Amarillo • Tomb Raider



¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTS.

Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

THE FUTURE IS DARK!





TM

DE LOS CREADORES DE GOLDENEYE 007 PARA N64



*

Textos de pantalla en Castellano



Published by:



NINTENDO64

GAME BOY COLOR

Nintendo®

*El Transfer Pak se vende por separado

www.nintendo.es